

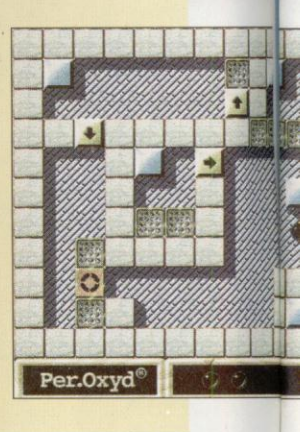
4 /96 April
Das Spielemagazin, das viel bietet
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
H 11877 E
4 399158 807507 04
DM 7,50
sfr 7,50
öS 60
nur 7,50 DM
PC Spiel
mit CD-ROM
PC Spiel mit CD-ROM
PC Spiel Extra
ENTERTAINER
Kino, Video, Multimedia
16 Seiten Extra:
Alles über Disneys "Toy Story" u.v.m.
Johnny Bazookatone:
Hüpfvergnügen mit dem pfiffigen Musikus
Phantastischer Ballerspaß
Duke Nukem 3D
Duke Nukem 3D
Spiel und Film in einzigartiger Kombination
Wing Commander IV
Endlich da: Die ultimative Formel-1-Simulation
F1 Grand Prix 2
Jede Menge Goodies auf CD
Baldies
Bermuda Syndrome
Charly the Clown
Comix Zone
Frustration 96
Shannara
Teamchef
Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wendet Euch bitte an den TRONIC-Verlag
Mindscape verlost 15mal:
Warhammer
Das Brettspiel
Neue Hitspiele von Bullfrog



Shareware

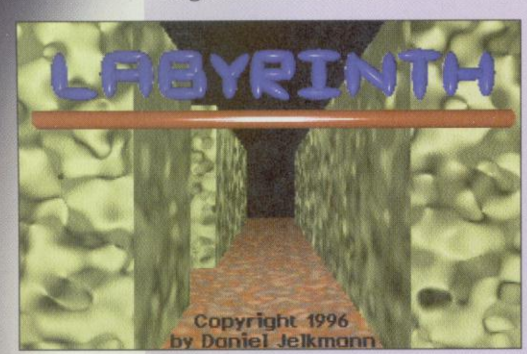
Tüftelspiele, wie **Per.Oxyd**, wissen auf ihre eigene Art zu begeistern. Per.Oxyd ist aber nicht das einzige gute Shareware-Programm auf unserer CD. Überzeugt Euch selbst mit den folgenden Titeln:

- Anastasia Utendorf's Grand Prix Review
- Charly the Clown
- Dot Trouble
- Dot Valley
- Frustration '96
- Galactix
- Gazillionaire
- WinPac
- Intro Fox
- SH-WinColorStar 2000
- Slicks'n Slide
- Super Speed Xmas



GAME-Line

Unsere Leser haben wieder tief Luft geholt und uns einige ihrer Kreationen zukommen lassen. Alle Achtung den folgenden Kandidaten:



Labyrinth

Battle Simulator von Harun Omer
BS Puzzle von Björn Sachsenberg
Labyrinth von Daniel Jelkmann
S.E.C.K. von Advanced Digital Technologies
WinSWIM von Wernke zur Borg

Werkstatt

Wie immer sind auch nützliche Tools auf unserer CD zu finden. Neben den allseits beliebten McAfee-Virenscannern für verschiedene Betriebssysteme findet Ihr folgende Utilities:

- Dirty Little Helper V1.1
- Dr. Hardware SysInfo
- Game Wizard
- PV V2.51
- WinZip 6.0

Secret Service

Bermuda Syndrome
Caesar II
Duke Nukem 3D
Police Quest SWAT
The Riddle of Master Lu



Duke Nukem 3D



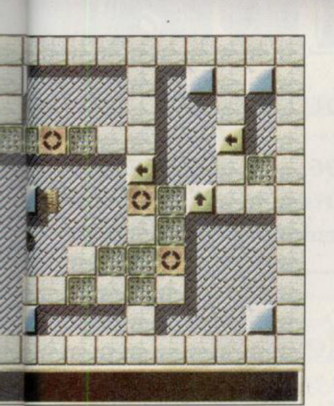










Per.Oxyd



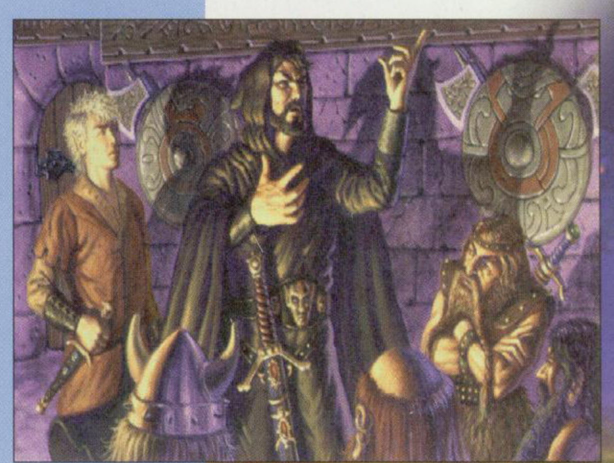
außerdem:

Marcus steht Euch in unserer Leserbriefecke auf der CD mit Rat + Tat + Schlag zur Seite. Weiterhin gibt's wie immer jede Menge Reviews, Previews, Reports, News, und vieles mehr ...

Demos

Wer denkt, daß nur unser Demo zu **Shannara** absolut phantastisch ist, der sollte sich auch mal die anderen Games anschauen und sich eines besseren belehrt fühlen:

Agent XXL
Baldies
Bermuda Syndrome
Comix Zone
Earth Siege II
Fury 3
Lighthouse
Tailchaser
Ran Trainer
Silent Thunder
Strike Base
Teamchef
Think-X
Zork Nemesis



Shannara

TRONIC
Verlag GmbH & CO.KG










Inhalt



F1 Grand Prix 2: Jeder kann's jetzt Schumi zeigen Seite 154

Spotlight

Die Heft-CD 4/96 4
Redaktionscharts 4/96 8
Nachrichten, Neuheiten, Trends 10
Bretthupferl 22

Report

Neues von Bullfrog 24
Die Pläne der Magic-Carpet-Macher
Zu Besuch bei Westwood 28
Was kommt nach Command & Conquer
Revolution Software 30
"Broken Sword" und andere Neuheiten
Century Interactive 34
Was Hannover mit Bermuda verbindet

Thema

Die Tronic Media World 38
PC Spiel goes World Wide Web
Spiele im Internet 40
Unterhaltung auf der Datenautobahn
Quo vadis, interaktiver Spielfilm? .. 44
Spiele, die anders sind

Wettbewerb

Century Interactive – Bermuda Syndrome .34
Mindscape – Warhammer 109



Quest for Fame Seite 100

ENTERTAINER

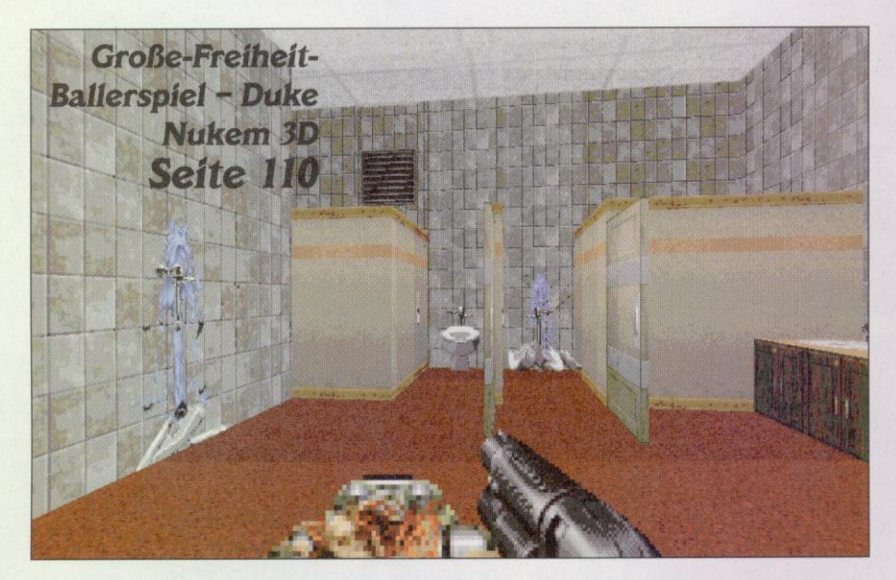
Multimedia-News 60
Akte X 62
Die Abenteuer von Scully und Mulder
Toy Story 64
Disney präsentiert den ersten abendfüllenden Computerfilm
D-Info 100
Wem gehört die Nummer?
Quest for Fame 100
Spielend zum Rock'n'Roll-Star
Bücherbord 102
Readware-News

Lupe

Chewy – Esc von F5 137
Kleiner Held ganz groß

Werkstatt

Das persönliche Startmenü 140
Mehr Komfort mit Batch-Dateien



Große-Freiheit-Ballerspiel – Duke Nukem 3D Seite 110

Rubriken

Konsolen-Corner 32
Unterwegs im Internet 42
Die schrecklich nette Redaktion 52
Neue Abenteuer der Space Rat 54
Entertainer 57
Heft im Heft, CD-Booklet 105
Impressum 108
Kleinanzeigen, Marktplatz 122
Inserentenverzeichnis 122
Bücherkiste 141
Leserbriefe 157
Vorschau 158

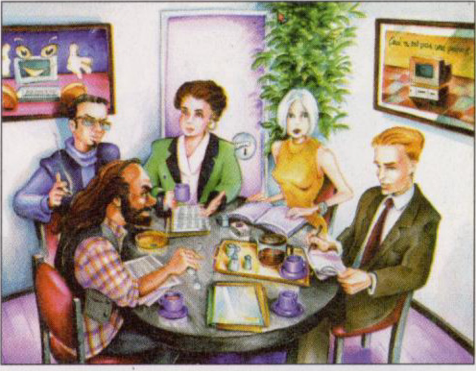


Von Mal zu Mal besser: Jetzt kommt Wing Commander IV Seite 146



Spielfeld

Kurz angespielt 50
Das aktuelle Spieleangebot
Duke Nukem 3D 110
Nie war Ballern schöner
Das Mag! 112
Der Redakteur hat's schwör
Realms of Chaos 114
Geschwister gegen das Böse
Earthworm Jim 2 115
Der Wurm hüpft endgültig zum Erfolg
Chronomaster 116
Wenn die Zeit gefriert...
Angel Devoid 118
Gangsterjagd im Cyberspace
Separation Anxiety 119
Harter Sturz für Spiderman
Elroy jagt den Technokäfer 120
Daran haben nicht nur die Kleinen Spaß
Aliens 121
Auf den Spuren der Nostromo
Sea Legends 124
Abenteuer auf einem Handelsschiff
Tempest 2000 127
Leckerbissen für Spielhallen-Nostalgiker
Pole Position 128
Formel 1 aus der Managerperspektive
All American Pro League Football/ All American College Football 130
Zweifacher Kampf ums Leder-Ei
Wayne Gretzky and the NHLPA All-STARS 132
Und wieder wird der Puck gejagt
Unnecessary Roughness '96 133
Football-Action aufpoliert
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand 134
Das Warten auf Teil 2 versüßt die Missiondisk
Psychic Detective 135
Telepathie ist nicht unbedingt ein Segen
Pinball Wizard 2000 136
Flipper im Eigenbau
Wing Commander IV 146
Wer geht da noch ins Kino?
Topgun – Fire at Will 148
Auf den Spuren von Tom Cruise
Think X 149
Knobelspaß mit Schiebepuzzles
NBA Live 96 150
Basketball im "Virtual Stadium"
Johnny Bazookatone 152
Pfiffiger Rock'n'Roll-Hero hüpft um sein Leben
In the 1st Degree 153
Staatsanwälte küßt man nicht
Formula One Grand Prix 2 154
Microproses Rennsimulation rollt in die erste Reihe
Die Siedler 2 (Preview) 156
Blue Byte läßt neue Welten kolonisieren



Das Mag!: So ist das Leben in der Spieleredaktion **Seite 112**

Im CD-Magazin

... noch mehr News

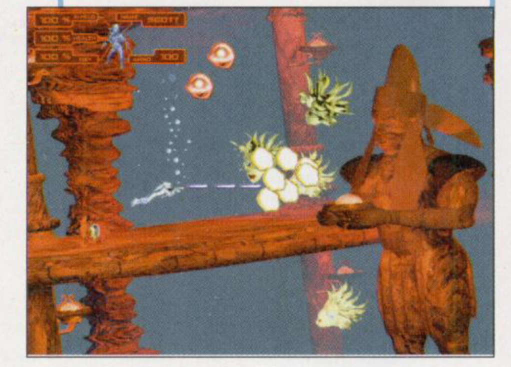
Report
- Maxis mit neuen Europaplänen
- Warner Interactive plant außergewöhnliche Bildschirmschoner



F1 Manager

Preview
- 3 Skulls of the Toltecs
- Deep Space Nine – Harbinger
- F1 Manager
- Fast Attack
- Flipout!
- InCyberia
- Lemmings Paintball
- Mindwarp
- PGA Tour Golf European Tour
- Ravager
- Red Baron
- S.T.O.R.M.
- Stargunner
- Terra Nova

S.T.O.R.M.



Und es wird doch gespielt!

Sie steht wieder vor der Tür: Der Welt größte Computermesse CeBIT '96 wird auch in diesem Jahr wieder Millionen von Besuchern nach Hannover locken. Für uns Spieler ist sie zwar nur mittelbar interessant – den Buchstaben der Ausschreibung entsprechend sind reine Spieleanbieter gar nicht zugelassen –, aber schon im letzten Jahr hatten es zahlreiche Firmen doch geschafft, mit einem entsprechenden Angebot dabeizusein. Nicht zuletzt angesichts dieser Tatsache hat man sich seitens der Messegesellschaft entschlossen, die CeBIT in diesem Jahr zu teilen. Bei der Hauptveranstaltung will man sich stärker auf das angestammte Programm konzentrieren; eine später im Jahr angesetzte "CeBIT Home" soll dann all das bieten, was auch uns brennend interessiert: Computerunterhaltung im weitesten Sinne eben.

Doch ob alles so läuft, wie man sich das gedacht hat, ist zumindest 1996 umstritten. Weiterhin bleibt die CeBIT im März erste Wahl – auch für Spieleanbieter. Natürlich sind alle wichtigen Verlage vertreten, wir von der PC Spiel zum Beispiel gemeinsam mit unseren Schwesterzeitschriften In'side MULTIMEDIA, In'side Shareware und in'side online am Tronic-Stand (Halle 9, Erdgeschoß, D 46), wo Ihr uns hoffentlich besuchen werdet. Ferner gibt es eine ganze Reihe anderer Aussteller, die entsprechende Inhalte angekündigt haben. So wird zum Beispiel auf der CeBIT unser "Spiel des Monats" dieser Ausgabe, Duke Nukem 3D, am Stand von CDV erstmals in der Vollversion vorgestellt.

Hannover sollte also eine Reise wert sein. Wir sind jedenfalls so gespannt wie viele von Euch und werden natürlich in der nächsten Ausgabe über alles Wissenswerte ausführlich berichten. Und keine Frage: Wenn die CeBIT Home ansteht, sind wir in irgendeiner Form auch wieder dabei. Vorerst bleibt es uns, Euch bei der Lektüre dieser PC Spiel viel Spaß zu wünschen, denn Neuigkeiten gab's auch vor der CeBIT schon genug. Und vielleicht trifft man sich ja in Hannover – wir würden uns freuen!

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion

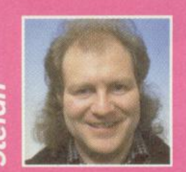


Redaktions-Charts 4/96

Personal Best


Sandra

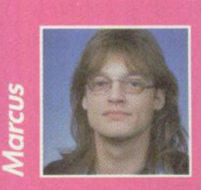
1. Earthworm Jim 2
2. Duke Nukem 3D
3. Wing Commander IV
4. F1 Grand Prix
5. Chronomaster


Stefan

1. Duke Nukem 3D
2. Earthworm Jim 2
3. F1 Grand Prix
4. Wing Commander IV
5. Think X


Arndt

1. Duke Nukem 3D
2. Wing Commander IV
3. Elroy jagt den Technokäfer
4. Johnny Bazookatone
5. Think X


Marcus

1. Duke Nukem 3D
2. F1 Grand Prix 2
3. NBA Live '96
4. Pro League Football/College...
5. C & C: Der Ausnahmezustand


Tom

1. Duke Nukem 3D
2. Wing Commander IV
3. F1 Grand Prix 2
4. Earthworm Jim 2
5. NBA Live '96


Thomas

1. Duke Nukem 3D
2. F1 Grand Prix
3. Wing Commander IV
4. Earthworm Jim 2
5. C & C: Der Ausnahmezustand

1



Duke Nukem 3D

Wieder ist es ein 3D-Ballerspiel, das Akzente setzt, die sich in der Zukunft bestimmt zu Standards mausern werden. Und selbst wenn man die recht blutige Aufgabe des Spiels komplett ablehnt, gibt es doch genug andere Vorzüge, über deren Qualität man wirklich nur staunen kann. Unbedingt ansehen! Seite 110

2



Wing Commander IV

Wäre es nur das eigentliche Spiel, dann könnte man getrost beim Vorgänger bleiben. Aber Wing Commander IV als "Gesamtkunstwerk" legt noch einmal kräftig zu. Nie zuvor gab es eine ähnlich gelungene Allianz von Film und Spiel. Warum sollte man da eigentlich noch ins Kino gehen? Seite 146

Formula One Grand Prix 2

Allen Indycars und Nascars zum Trotz: Microprose hat sich mit der Fortsetzung des eigenen Rennspielklassikers ordentlich Zeit gelassen. Das Ergebnis beweist, daß das durchaus kein Fehler war. In Sachen Formel 1 ist das Game das Beste, was es bisher gegeben hat – und eine oberstarke Konkurrenz für die genannten Mitbewerber. Seite 154

3



4

Earthworm Jim 2

Neuer Monat, neues Spiel von neuer Firma: Durften wir noch vor vier Wochen Earthworm Jim endlich für den PC vorstellen, kommt nun schon der Nachfolger von einem anderen Team. Das Jump'n'Run schlägt sogar den bisherigen Genre-Favoriten der Redaktion, Rayman von Ubi Soft. Unbedingt empfehlenswert! Seite 115

NBA Live '96

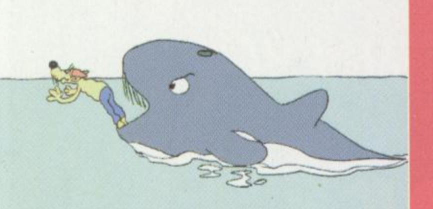
Nun sind auch Electronic Arts' Basketball-Profis ins "Virtual Stadium" umgezogen, das mit bemerkenswerter Grafik und umwerfendem Sound fast so viel Realismus ausstrahlt wie die Fernsehübertragung der "echten" Matches. Wer Basketball und Sportspiele mag und den Vorgänger nicht hat, sollte sich unbedingt ein Exemplar sichern. Seite 150

5





SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



Nicht so bärig

Das ist ja wunderbar! – ruft Käpt'n Blaubär im Bildschirmschoner von Ravensburger. Weder wunderbar, noch bärig gut schnitt das 29-Mark-Produkt in unserem Test ab. Zwar bietet Käpt'n Blaubärs Bildschirmschoner eine witzige Idee, aber das war's, was man zu dem Teil positiv anmerken könnte. Blaubär ist nämlich sehr schlecht programmiert, es ruckelt und zuckelt, was das Zeug hält. Außerdem funktioniert er nur bei einer Auflösung von 640 x 480 (bei 800 x 600 nicht bildschirmfüllend). Tja, Käpt'n, war wohl nix mit Moni-törn im Pixifischen Ozean ...

SPOTLIGHT

"D-Info" darf doch genutzt werden

Die Firma TopWare gibt bekannt: "Das Innenministerium des Landes Baden-Württemberg hat eine Mitteilung verbreitet, nach der die Telefonbuch-CD-ROM **D-Info** der Firma **TopWare** nicht genutzt werden dürfe. Dies ist unzutreffend. Es gibt kein datenschutzrechtliches Verbot des Innenministeriums, nach dem die Vorhaltung oder Nutzung der CD-ROM untersagt ist. Es gibt auch keine datenschutzrechtliche Vorschrift, nach der dies untersagt werden könnte."

Das macht Kids schlau

Richtig klasse ist **Mein erstes Lexikon** von **Duden**! Das Nachschlagewerk ist für Kinder ab vier Jahren und enthält neben dem riesigen akustisch und optisch unterstützten Nachschlagewerk auch einige Spiele. Die wirklich kinderleichte Handhabung garantiert den Spaß beim Nachschlagen. Grafisch und soundmäßig gibt es absolut nichts auszusetzen. Und: Was nicht für Kinder ist, steht auch nicht drin. Gibt man "Sex" ein, kommt die Antwort: "Sechs – Die Sechs ist die Zahl nach der Fünf und vor der Sieben". (148 DM, Systemvoraussetzungen: 386/ SX, 33 MHz, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk)

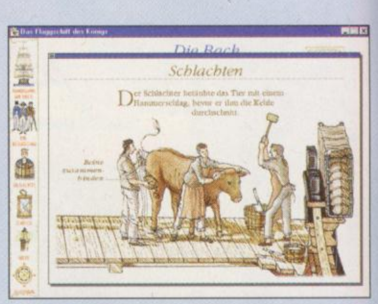


Verkaufshit

Bei **LucasArts** gibt's Grund zur Freude: **Rebel Assault** hat sich seit Erscheinen 250.000mal verkauft. Jürgen Goeldner, Geschäftsführer der Funsoft GmbH, die das Spiel in Deutschland vertreibt, jubelt: "Rebel Assault zeigt uns, daß die Funsoft GmbH mit der Veröffentlichung innovativer und technisch herausragender Unterhaltungssoftware den richtigen Weg eingeschlagen hat." Am 6. Februar wurde der Karstadt AG, die das 250.000. Exemplar orderte, in den Räumen der Funsoft GmbH die goldene Rebel-Assault-CD verliehen.

Rundgang an Deck

Das **Flaggschiff des Königs** von **Meyers Lexikonverlag** lädt zu einer Erkundungstour ein. An Bord des aus dem 18. Jahrhundert stammenden Schiffs kann man an dem aufregenden Treiben teilnehmen. Es gibt zahllose Möglichkeiten, sich alles genau anzuschauen. Von der Mannschaft über einzelne Decks bis hin zum Zwieback in der Küche. Jede der an Bord anwesenden Personen führt ein Tagebuch, das der Spieler durchblättern kann, um mehr über Erlebnisse oder Aufgaben zu erfahren. Das Multimedia-Abenteuer enthält insgesamt 450 Bildschirmseiten, 500 Illustrationen und 120 Minuten Ton. Außerdem kann der Spieler auf 110 Querverweise zu nautischen Spezialbegriffen zurückgreifen. (148 DM, Systemvoraussetzungen: 386/SX, 33 MHz, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk)





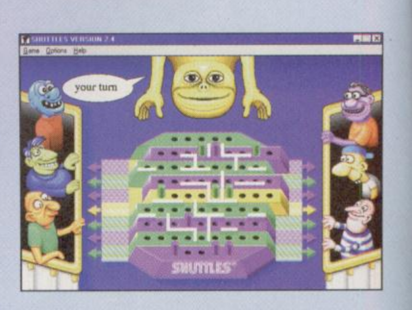


Mech und kein Ende

Nach der Mechwarrior-2-Version speziell für Pentium-Rechner mit Win-95-Betriebssystem setzt **Activision** noch mal einen drauf: das Mechwarrior 2 Erweiterungsset. Über zwölf neue stahlharte Missionen sind zu bezwingen, neue BattleMechs und Waffensysteme warten auf ihren Einsatz. Außerdem mit im Erweiterungsset: ultrarealistische Umweltbedingungen auf zehn neuen Planeten unter Unterwasser-, Schnee- und Vakuumbedingungen.

Shuttles

Anspruchsvolle Unterhaltung für die Freunde von Knobelspielen bietet das Spiel **Shuttles** von **Phillip Shoptaugh Games**. Diese Umsetzung eines bekannten Brettspiels bietet Knobelspaß für einen Spieler, der gegen den Computer antreten muß. Fünf Steine müssen auf die andere Seite des Labyrinths gebracht werden. Dies hört sich einfacher an, als es ist, denn der Gegner kann das Spielfeld mit Hilfe von Schiebereglern umbauen. Der Computergegner ist sehr spielstark und bietet fünf wählbare Schwierigkeitsgrade. Noch kann das Spiel nur direkt in den Staaten bezogen werden, doch die Firma sucht bereits nach einem deutschen Distributor.



Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager

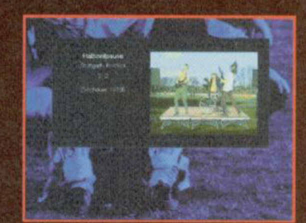
PC Player 3/96, Heinrich Lenhardt
„...Teamchef bringt wieder Sinn ins Manager-Leben...sinnvolle Optionen, langfristige Spielziele..."

PowerPlay 3/96, Michael Galuschka
„Teamchef ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung"

PC Joker 3/96, Steffen Schamberger
„...motivierendes Gameplay...erfrischend neue Features...ein Hit für die vielen Fans des digitalen Fußballmanagements."

PC Spiel 3/96, Stefan Arsef
„...vielseitige Optionen, frische Ideen und eine Menge Dauerspaß..."

PC Power 3/96, Martin Mirbach
„Teamchef gebührt ein Platz in der Ehrenloge."

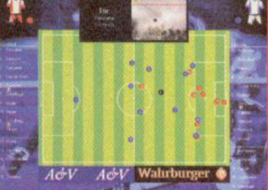


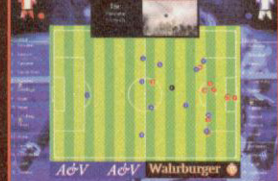




PC Games 3/96, Petra Maueröder
„...unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat."

PC Action 3/96, Christiane Bigge
„Echt Klasse...Endlich einmal Neues fürs Genre..."

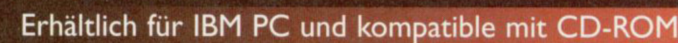














MICROPROSE • THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6BN • GB

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW-Site: http://www.microprose.com. Mailbox: 05241-946484



Star Control 3

Neues für die Freunde galaktischer Strategiespiele mit viel Action gibt es noch im Frühsommer von **Warner Interactive** Entertainment zu bewundern: Die Programmierer der Firma Legend bringen den dritten Teil der **Star-Control-Saga** auf den Markt, der im Gegensatz zu seinen Vorgängern deutlich verbessert wurde. In einer Mischung aus Wing Commander und Elite muß der Spieler einen neu entdeckten Quadranten der Galaxie erforschen und trifft dabei auf unzählige unbekannte Lebensformen. Neben photorealistischen Animationen erwarten den Spieler komplett im Studio aufgebaute Kulissen, Aliens, die von Trickspezialisten aus Hollywood entworfen und gebaut wurden, und nicht zuletzt eine hervorragende Sprachausgabe. Auch Kämpfe im Weltraum kommen nicht zu kurz, so daß das Spiel einen Vergleich mit den anderen Größen des Genres durchaus nicht scheuen muß.



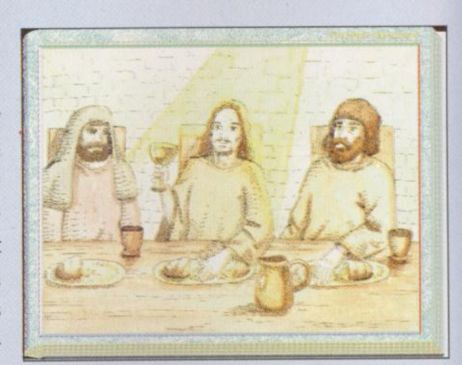


1.000.000

Schon zu Jahresbeginn benutzten in Deutschland mehr als eine Million PC-Anwender das Betriebssystem Windows 95 – Tendenz steigend – Microsoft freut sich!

Jetzt ist die Bibel rund

Sunflowers hat aus der **Bibel** jetzt eine runde Sache gemacht, und zwar für Kinder. Auf CD-ROM kann Jesus bildhaft bestaunt werden. Durch das Buch der Bücher führt der weißbärtige Adam, der die Kleinen angefangen bei der Bergpredigt über wundersame Heilungen bis hin zu Geschichten und Gleichnissen mit der Bibel vertraut macht. Auf Sunflowers CD-ROM geht es ausschließlich um das neue Testament, das natürlich nicht vollständig darauf enthalten ist. Am Ende eines Kapitels werden die Kids auf die genauen Stellen in der Bibel hingewiesen und aufgefordert, weiteres nachzulesen. Das Programm wurde in Zusammenarbeit mit Theologen und Kirchenvertretern zusammengestellt und kostet 49,95 DM.



(Systemvoraussetzungen: 386/DX 33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk)

Sagenumwoben

Von Königen, Rittern und Hexen handelt das in Kürze bei **Psygnosis** erscheinende **Chronicles of the Sword**. Das Adventure dreht sich um die König-Artus-Sage, so daß der Spieler hier auf so bekannte Figuren wie Lancelot oder Merlin treffen wird. Das Game soll schließlich über 100 voll gerenderte Schauplätze, Echtzeitkämpfe in 3D, aufwendige Soundtracks und deutsche Sprachausgabe bieten und ab März im Handel sein. Wir halten Euch auf dem laufenden!

Tracksuite Manager 2

Noch im Frühjahr soll die neue Fußball-Management-Simulation von **Goliath Software** auf den Markt kommen. Bereits vor vier Jahren sorgte das englische Programmiererteam mit dem Vorgänger für einigen Wirbel. Die neuste Version erlaubt es, Fußballvereine in allen europäischen Ländern zu leiten und bietet Sportbegeisterten eine Unmenge an Statistiken. Dabei wird jedoch Wert darauf gelegt, die Bildschirme nicht zu überfrachten, so daß die Informationen nicht in einer einzigen Flutwelle verlorengehen. Neben den normalen Aufgaben als Manager, wie Stadionwartung, Werbeverträge abschließen und Spielertransfers, muß sich der angehende Hoeneß mit dem Training und der Spieltaktik auseinandersetzen, um seine Mannschaft aus der letzten Reihe bis zur Meisterschaft zu führen.





An diesem
Abo
gibt's
nix
zu
meckern
wird gebracht
ist einfach günstig
& immer up to date
Besucht uns
auf der
CeBIT'96
HANNOVER
14. — 20. 03. 1996
Halle 9 EG / Stand D46
TRONIC
Media World
Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter
http://www.tronic.de
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Abuse (dt.)	69,99*	
Addams Family Pinball	69,99*	69,99*
AH-64D Longbow (dt.)	89,99*	
Albion (dt.)	89,99	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99*	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99*	
Batman Forever	**89,99***	
Battle in Time	79,99*	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99*	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Braindead 13 (dt.)	69,99	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99*	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99*	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99*	
Chronomaster	79,99*	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	**29,99***	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	89,99*	
Corpse Killer	79,99*	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99*	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99*	
Daggerfall (dt.)	99,99*	
Death Gate	79,99*	
Deathkeep AD&D	79,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99*	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	89,99*	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	**79,99***	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99*	
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99*	
Earthworm Jim 1 (Win 95, dt.)	69,99	
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99*	
Ecco the Dolphin	59,99*	
Elisabeth I. (dt.)	99,99*	
ESPN Extreme Games	59,99*	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99*	
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Front Page Sports: Football 96	**69,99**	
Gabriel Knight 2	79,99	
Gene Wars (dt.)	89,99*	

PC-Spiele	CD	Disk
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	**99,99***	
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hugo	69,99	69,95
Imperium Romanum (dt.)	89,99	
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99*	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99*	
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif	69,99	
Mag! (dt.)	79,99*	79,99*
Magic the Gathering (dt.)	99,99*	
Maximum Surge	79,99*	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	**89,99***	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA European Tour	89,99*	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pinball Wizzard 2000	69,99*	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99*	89,99
Prince of Persia Collection	49,99	
Project Paradise	89,99*	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Radix – Beyond the Void	59,99	
Rayman (dt.)	79,99*	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99*	
Ridge Racer	59,99*	
Ripper (dt.)	79,99*	
Rise 2: The Resurrection	89,99*	
Robot City	89,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	**89,99***	
Schleichfahrt (dt.)	89,99*	
Sensible Golf	69,99*	69,99
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shannara (dt.)	79,99*	
Shell Shock	79,99*	
Shivers (dt.)	79,99	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	79,99*	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Hulk – The Blood Angels	89,99*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99*	
Stonekeep (dt.)	85,00	
Syndicate Wars (dt.)	89,99*	
Teamchef (dt.)	89,99*	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99	
Terminator: Future Shock	79,99*	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
Thexder	59,99	
This Means War! (dt.)	89,99*	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89,99	
Tiny Troops	79,99*	79,99*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	**99,99***	

PC-Spiele	CD	Disk
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	**79,99***	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon	69,95	
Virtual Snooker	79,99*	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
War College (UMS 3, dt.)	79,99*	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99*	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	**99,99***	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99*	
Zork Nemesis	79,99*	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest + Dune 1	19,99	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Air Power	**19,99**	
Aliens	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99*	
Battle Bugs	19,99*	19,95
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99*	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Elite Plus	19,95	
Ecstatica	39,99	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1	19,99*	
Goblins 3	19,99	
Hell (dt.)	29,95	
Hexen AKTIONSPREIS	**49,99**	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99*	
Lemmings für Windows	29,99	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
X-Mas Lemmings		19,99
Living Ball	39,99	
Lode Runner (dt.)	19,99	
Lollypop (dt.)	19,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape	29,99	
Nascar Racing	**29,99***	
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	
Novastorm	39,99	
Oldtimer (dt.)	29,95	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Prisoner of Ice (dt.)	59,99	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim	**19,99***	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Quest 4	19,99	
Space Quest 5	19,99*	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	29,99*	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 Classic Compilation	29,95	
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	**19,99**	
WarCraft: Orks & Humans (engl.)	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
MTV Unplugged	49,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	**89,99***	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Artikel	Preis
James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM 6fach-Speed, IDE	**299,99**
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	49,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	**35,00**
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	**109,99**
MS Sidewinder Joystick incl. Fury 3	149,99
Thrustmaster XL Action Controller	59,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	559,95
FIFA Soccer 96	89,99
Johnny Bazookatone	79,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Panzer General *	**89,99**
Thunderhawk 2	89,99
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack *	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack *	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Cronicles *		8 Karten	engl.	3,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



BRANDHEISS!

Höllisch gute Preise!

WarCraft
Orc & Humans
CD-ROM
39,99

Kings Quest 7
kompl. dt., CD-ROM
39,99

Lemmings total!

X-Mas Lemmings
PC Disk **19,99**

Lemmings für Windows
CD-ROM **29,99**

Lemmings 2
CD-ROM **29,95**

Lemmings 3
CD-ROM **39,99**

Unser Tip des Monats:

Terminator: Future Shock

3D-Action pur! Einfach genial!
CD-ROM
79,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Ecstatica
Ein Grafik-Adventure mit 3D-Umgebung und realistischer Animation in einer nie zuvor erlebten Schreckenswelt!
CD-ROM
39,99

Novastorm
Psygnosis präsentiert 3D-Weltraum-Action pur! – Schnallen Sie sich fest für einen höllischen Flug ...
CD-ROM
39,99

Aliens
CD-ROM
29,99

Super Street Fighter 2 Turbo
CD-ROM
29,99

Kaum zu glauben!
Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

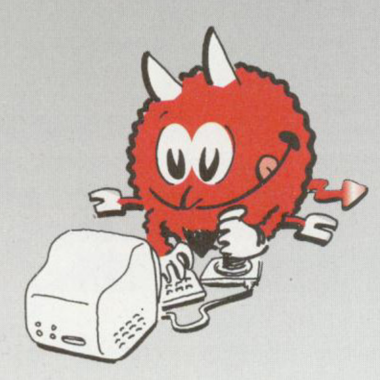
Cyclemania
USS Ticonderoga
Thunderscape
CD-ROM, komplett für
29,99

Sam & Max
Hit the Road
Wir präsentieren das Top-Adventure von Lucas Arts zum absoluten Hammerpreis!
CD-ROM **29,99**

Lode Runner
kompl. dt., PC Disk
19,99







Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

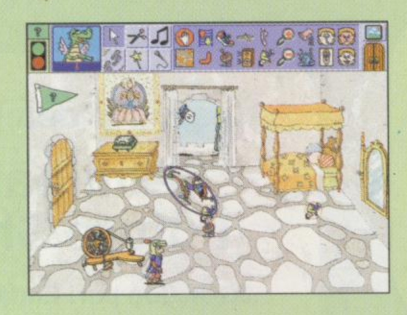
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

SPOTLIGHT

Ein Traum für Kids



Ravensburger gibt sich voll die Mühe! Nach "Elroy jagt den Technokäfer" (Test in diesem Heft) bringt der Spieleverlag jetzt **Meine Traumburg** für Kinder ab fünf Jahren heraus. Das Game ist ein interaktiver Geschichtenbaukasten, in dem es eine Menge zu entdecken gibt. Nahezu alles läßt sich durch Anklicken in Bewegung setzen. Die Kinder können Figuren in verschiedene Szenarien einsetzen und mit ihnen alles mögliche anstellen. Die Palette reicht hier von purzelbaumschlagenden Pferden bis hin zu Hexen, die durch Mausklick überdimensionale Größen annehmen. All das kann abgespeichert und auch mit Musik unterlegt werden. Hin und wieder wartet auch eine Überraschung auf die Kids. Der Baukasten bietet langen Spielspaß, da die Geschichten geradezu unendlich variabel sind. Für 98 Mark ist das Teil in einer ungewöhnlichen Verpackung zu haben. (Systemvoraussetzungen: 386 DX, 33 MHz, 4 MB RAM, SVGA)



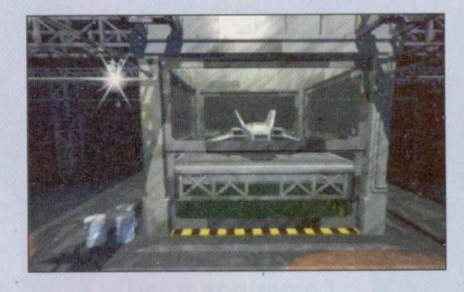


Die neue Verpackung von Ravensburger – eine Superidee!

Vorsicht Virus!

Es war lediglich eine Frage der Zeit, und schließlich kam es, wie es kommen mußte! Der Übeltäter ist unter dem Pseudonym "BOZA" bekannt und greift Programme unter Win 95 und NT an. Die Gerüchteküche brodelt natürlich, und angeblich soll in Kürze ein zweiter Virus mit der Bezeichnung "CHAVEZ" hinzukommen. Schützen kann man sich gegen diese "Erreger" mit ThunderBYTE Anti-Virus 7.0.

StrikeBase



Coole Weltraumaction, gepaart mit strategischen Elementen, gibt es bei der Kampfsimulation **Strike Base** von **Max Design** zu bewundern.

Bis zu vier Fahrzeuge können entsandt werden, um die Linien des Feinds aufzubrechen. Die vier können aus zwei Land- und zwei Luftfahrzeugen beliebig zusammengestellt werden. Der Spieler kann seine Gefährte wahlweise selbst steuern oder Routen vorgeben, denen die Kampfeinheiten dann folgen. In 15 Levels auf vier verschiedenen Monden heißt es, sich gegen die gegnerischen Streitkräfte durchzusetzen.

Ob's was nützt?

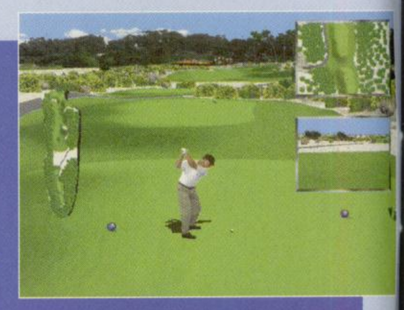
Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg präsentierte Willi Lemke höchstpersönlich den nach ihm benannten Fußballmanager. Lemke sagte zu dem Game: "Mit dieser CD-ROM kann jeder Fußball-Fan einmal testen, ob er das Zeug hat, einen Bundesliga-Verein zu führen."

Allerdings stellte sich beim PC-Spiel-Test heraus, daß **Willi Lemkes Fußballmanager** nichts Neues, sondern nur ein lauwarmer Aufguß aus den beiden älteren Titeln *Kick Off* und *Premier Manager 2* ist. Nicht schlecht gelungen ist das Intro, in dem Willi die grundsätzlichen Aufgaben eines Fußballmanagers erklärt. Nach eigenen Angaben von Distributor **Virgin Interactive Entertainment** hat die Entwicklung des Games über sechs Jahre gedauert, und es soll alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Genau das Gegenteil ist jedoch festzustellen: Hinter der Fassade von Ancos Fußballspiel lauern unzählige kleine Fehler und Unklarheiten, etwa eine undurchsichtige Benutzerführung und die absolut mißratene deutsche Übersetzung (Test in PC Spiel 2/96; Wertung 1).



v.l.: Christian Gloe, Virgin-Geschäftsführer, und Willi Lemke

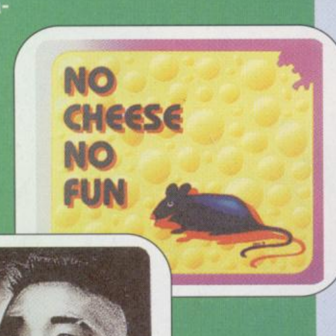
Erweiterung für PGA Tour Golf '96

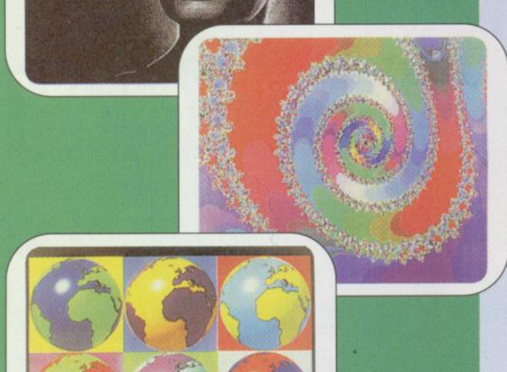


Für Freunde des kleinen runden Balls legt **Electronic Arts** eine neue Scheibe auf. **PGA Tour Golf '96** kann ab sofort mit einem völlig neuen Kurs ergänzt werden. Mit dem Spanish Bay Course geht's in kalifornische Gefilde, und das bedeutet viel Sand und Wasser, da der nächste Strand nicht weit entfernt ist. Die CD sollte ab sofort griffbereit in den Läden liegen und für ca. 49 DM den Besitzer wechseln.

Das mögen Eure Nager

Alte Volksweisheit: "Wie man die Maus bettet, so läuft sie." Wer in Sachen Pad noch nicht richtig gerüstet ist oder das Außergewöhnliche sucht, hat bei der Firma **Cardinal** die Qual



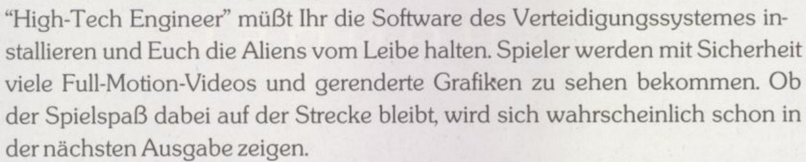


der Wahl. Das Unternehmen bietet eine Riesenauswahl an Mausmatten an. Die Palette reicht hier von Leder- über Stoffbeschichtung bis hin zu Speed-Pads aus Kunststoff. Formen, Farben und Größen sind kaum Grenzen gesetzt. Ebensolche Vielfalt fährt Cardinal bezüglich des Designs auf: witzig, schrill, bunt oder sogar von Künstlerhand geschaffen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, ein eigenes Foto auf das Pad drucken zu lassen. Na, wenn das keine Geschenkidee ist? Nähere Infos und Prospekte bei: Cardinal Computer Produkte GmbH, Heidelberger Landstraße 205, 64297 Darmstadt; Tel.: 06151/54037.

Der Preis des Friedens



Millennium **Interactive** läßt in Kürze von sich hören. **Defcon 5: The Price of Peace** wird ein futuristisches Shoot'em-Up mit Strategieelementen sein. Im Jahre 2205 regieren ausschließlich die Mega-Konzerne. Dem Waffenhersteller "Weapons Division" kommt der prophezeite Angriff der Aliens gelegen, schließlich kommen jetzt reichlich Aufträge zur Herstellung von Verteidigungssystemen ins Haus. Ab nun ist der Einsatz der Spieler gefragt, denn als "High-Tech Engineer" müßt Ihr die Software des Verteidigungssystemes installieren und Euch die Aliens vom Leibe halten. Spieler werden mit Sicherheit viele Full-Motion-Videos und gerenderte Grafiken zu sehen bekommen. Ob der Spielspaß dabei auf der Strecke bleibt, wird sich wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe zeigen.



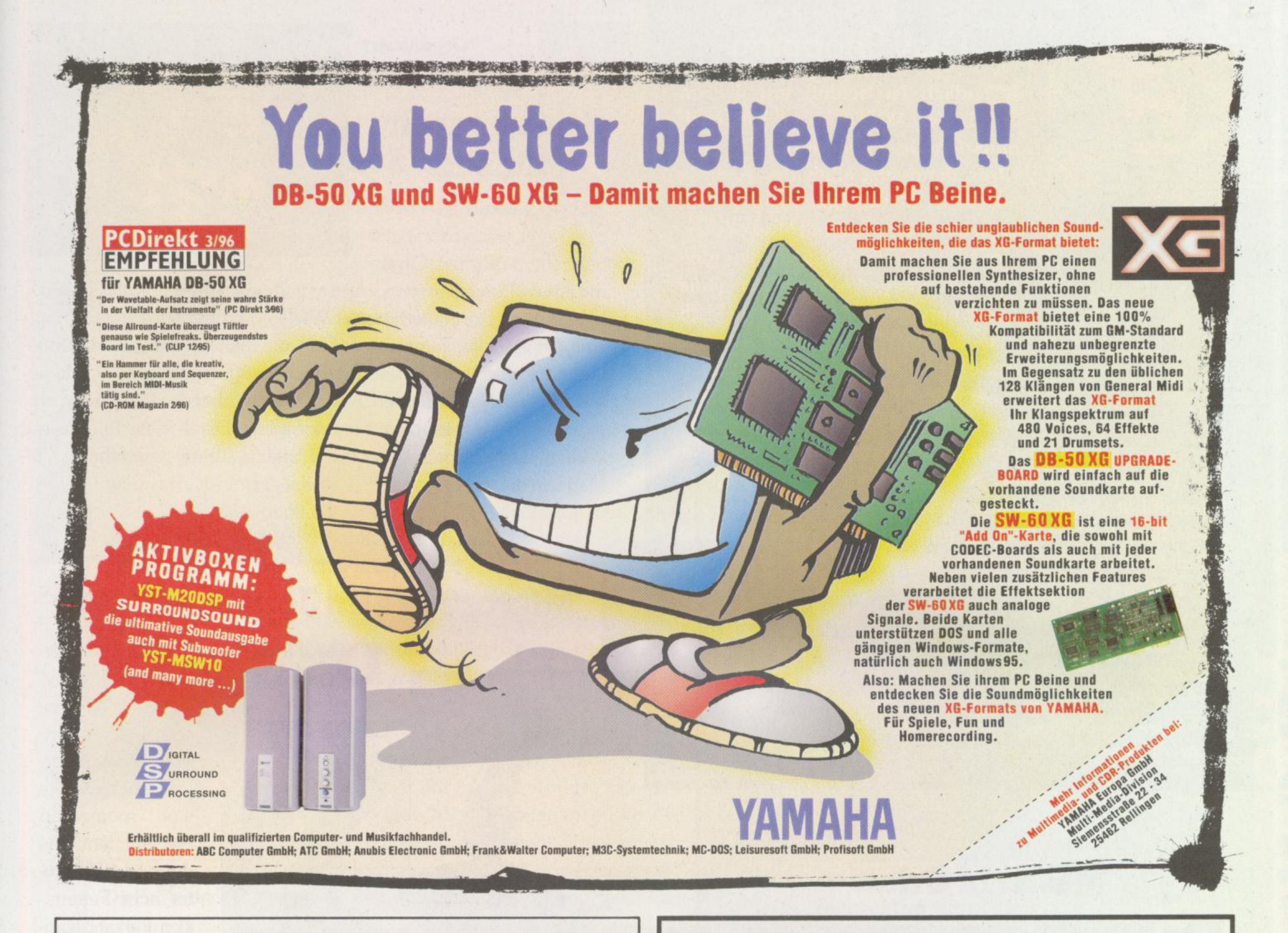
Haus im Fenster

Schaffe, schaffe, Häusle baue", steht bei der **Bausparkasse LBS** hoch im Kurs. Das neueste Werbeprodukt erinnert an das noch vom C-64 bekannte "Little Computer People": Mit dem Screensaver für Windows könnt Ihr während der Arbeitspausen ein Haus und seine Bewohner beobachten, während sie Tiere füttern, in die Sauna gehen usw. Aufwendige 3D-Grafiken und Animationen sowie die Möglichkeit, mit den Figuren auf dem Bildschirm zu interagieren, heben den Schoner aus dem Gros der Windows-Anwendungen hervor. Damit neben dem Spaß die Infos nicht zu kurz kommen, können Tips zum Thema Geld und Bausparen abgefragt werden. Erhältlich ist der Screensaver bei allen LBS-Geschäftsstellen und in Mailboxen des GamesNet.



Stählerne Killerfische

Eigentlich bekannt für einige Amiga-Spiele, wollen **OTM** jetzt auch auf dem gigantischen PC-Markt mitmischen. Ihr erstes Game für den PC wird ein Shoot'em-Up im Stil von Asteroids sein und unter dem furchteinflößenden Namen **Piranha** angeboten werden. Wahrscheinlich wird das Spiel ein Ausmaß von ungefähr 200 Levels haben. Neben einem tollen Techno-Dance-Soundtrack soll es eine Multiplayer-Option für bis zu drei Spieler und einen Deathmatch-Mode geben. Bei dem relativ günstigen Preis von 66 DM sollten gerade Spieler aufpassen, die noch auf Taschengeld angewiesen sind. Man darf gespannt sein!


You better believe it!!
DB-50 XG und SW-60 XG – Damit machen Sie Ihrem PC Beine.
PCDirekt 3/96
EMPFEHLUNG
für YAMAHA DB-50 XG
"Der Wavetable-Aufsatz zeigt seine wahre Stärke in der Vielfalt der Instrumente" (PC Direkt 3/96)
"Diese Allround-Karte überzeugt Tüftler genauso wie Spielefreaks. Überzeugendstes Board im Test." (CLIP 12/95)
"Ein Hammer für alle, die kreativ, also per Keyboard und Sequenzer, im Bereich MIDI-Musik tätig sind." (CD-ROM Magazin 2/96)
XG
Entdecken Sie die schier unglaublichen Soundmöglichkeiten, die das XG-Format bietet:
Damit machen Sie aus Ihrem PC einen professionellen Synthesizer, ohne auf bestehende Funktionen verzichten zu müssen. Das neue XG-Format bietet eine 100% Kompatibilität zum GM-Standard und nahezu unbegrenzte Erweiterungsmöglichkeiten. Im Gegensatz zu den üblichen 128 Klängen von General Midi erweitert das XG-Format Ihr Klangspektrum auf 480 Voices, 64 Effekte und 21 Drumsets.
Das DB-50 XG UPGRADE-BOARD wird einfach auf die vorhandene Soundkarte aufgesteckt.
Die SW-60 XG ist eine 16-bit "Add On"-Karte, die sowohl mit CODEC-Boards als auch mit jeder vorhandenen Soundkarte arbeitet. Neben vielen zusätzlichen Features verarbeitet die Effektsektion der SW-60 XG auch analoge Signale. Beide Karten unterstützen DOS und alle gängigen Windows-Formate, natürlich auch Windows95.
Also: Machen Sie ihrem PC Beine und entdecken Sie die Soundmöglichkeiten des neuen XG-Formats von YAMAHA. Für Spiele, Fun und Homerecording.
AKTIVBOXEN PROGRAMM:
YST-M20DSP mit SURROUNDSOUND
die ultimative Soundausgabe auch mit Subwoofer YST-MSW10
(and many more ...)
Digital Surround Processing
YAMAHA
Mehr Informationen zu Multimedia- und CDR-Produkten bei:
YAMAHA Europa GmbH
Multi-Media-Division
Siemensstraße 22 - 34
25462 Rellingen
Erhältlich überall im qualifizierten Computer- und Musikfachhandel.
Distributoren: ABC Computer GmbH; ATC GmbH; Anubis Electronic GmbH; Frank&Walter Computer; M3C-Systemtechnik; MC-DOS; Leisuresoft GmbH; Profisoft GmbH

Easy Shopping

Endlich ist Schluß mit diesem dicken Wälzer vom **Versandhaus Quelle**. Zumindest für PC-Besitzer, denn jetzt gibt's den Katalog auf CD-ROM. Das Einkaufen per Silberscheibe ist sogar mit Musik unterlegt. Da kommt doch gleich das typische Kaufhaus-Feeling auf, ohne durch nervige Durchsagen wie "128 bitte an 36" belästigt zu werden. Außerdem läßt sich der Ton auch leiser drehen oder ganz abschalten. Auf der CD finden sich neben dem Warenangebot auch Informationen über Zahlungsweise, Lieferung und Bestellung. Sogar eine eigene Homepage im Internet hat Quelle vorzuweisen (www.quelle.de), über die man ebenfalls Bestellungen aufgeben kann. Witzigerweise hat sich bei unserem Test herausgestellt, daß man im "echten Katalog" schneller blättert. Dafür ist die Benutzerführung sehr einfach. Und zum guten Schluß gibt's dann auch noch ein Gewinnspiel. Hauptpreis: eine Reise zu den nächsten olympischen Spielen. Quelle? Find ich gut! ... oder stammt dieser Slogan jetzt doch von einem anderen Versandhaus? (Nähere Infos oder Bestellung Tel.: 0180/33100)

Organic Art



Warner macht Künstler

Es ist mehr als ein Screensaver, was schon bald unter dem Namen **Organic Art** im Programm von **Warner** vertrieben werden soll. Unter der Leitung von Computerkünstler William Latham entstand vielmehr eine Art virtueller Kunstausstellung, die man mit Hilfe einer "eingebauten" Echtzeit-3D-Rendering-Engine sogar um eigene Stücke erweitern darf. Ausführlichere Informationen über das Programm und ein Interview, das unser Korrespondent Derek dela Fuente mit William Latham, dem Vater des Produkts, führte, findet Ihr im CD-Magazin dieser Ausgabe.

Master of Orion

Der zweite Teil von **Masters of Orion** steht jetzt zur Veröffentlichung an. Das Weltraum-Strategiespiel hat jetzt SVGA-Grafik und vor allem den von Fans seit langem geforderten Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler. Spieltechnisch blieb man beim Konzept des Vorgängers – oder besser gesagt, bei dem des Klassikers Spaceward Ho! von New World Computing. Daher hatte Microprose höchstwahrscheinlich die Idee. Wie dem auch sei, der zweite Teil ist nicht nur grafisch, sondern auch spieltechnisch in vielen Dingen verfeinert worden. Die Engine erlaubt jetzt wesentlich detailliertere Projekte für die Eroberung des Weltraums. Im Mittelpunkt steht die Besiedelung von Planeten, die Erforschung fremder Sonnensysteme und die militärische sowie diplomatische Auseinandersetzung mit Aliens. Insgesamt 13 verschieden veranlagte Rassen von Außerirdischen stehen zur Wahl. Der Clou an der Geschichte ist, daß man eine ausgewogene und zielgerichtete Forschung neuer Technologien betreibt. Ansonsten steht der Spieler bei der Erforschung eines neuen Sonnensystems plötzlich vor einer aggressiven Superrasse, die einen Kampf David gegen Goliath anzettelt. Erscheinungstermin ist für Ende März vorgesehen.



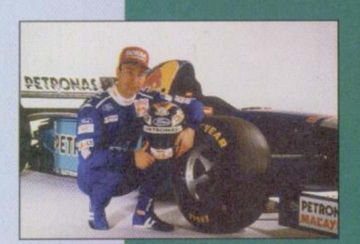
Strategische Weltraumschlachten in SVGA

Eine gut ausgebaute Kolonie ist der halbe Sieg

Microprose im Joystick-Fieber

Die Firma **Microprose** Deutschland hat den Vertrieb der Joysticks von **Suncom** übernommen. Drei unterschiedliche Sticks sind momentan im Sortiment: Das **Joypad SFX** bietet acht Feuertasten und kann komplett programmiert werden. Eher etwas für die Fans von Flugsimulatoren ist der **F15E Talon**, der neben den üblichen Flugjoystick-Kontrollen noch über weitere programmierbare Tasten verfügt. Aber auch für die etwas einfachere Ausführung ist gesorgt: Der **FX3000** mit vier Feuerknöpfen verfügt über Features wie Autofeuer und Throttle-Control.

Bezug: Microprose Deutschland



Frentzens Rat

Für ihr neues Spiel **F1 Manager**, eine Managementsimulation rund um das Geschehen hinter den Kulissen der Boxengasse im Formel-1-Zirkus, versicherte sich die Eutiner Sofwareschmiede **Software 2000** eines prominenten Helfers. Der deutsche Spitzenfahrer Heinz-Harald Frentzen liefert fachlichen Rat und wird auch bei der Promotion des Games zur Verfügung stehen. Mehr über den Formel-1-Manager verraten wir im CD-Magazin zu dieser Ausgabe.



3D-Joystick

Lange hat es gedauert, bis sich jemand daran gemacht hat, den Joystick neu zu definieren. Jetzt kommt der **Spaceball-Avenger** von **Spacetec**. Sechs Freiheitsgrade machen Ballerspiele aus der 1st-Person-Perspektive und Weltraum-Shoot'em- Ups zur absoluten Virtuality-Action.

Dabei ist die Idee gar nicht so neu. Schon seit geraumer Zeit wird ein ähnliches Modell für CAD-Workstations gebaut. Der Vorteil liegt auf der Hand. Bisher war ein Joystick nur für zwei Ebenen gut (x- und y-Achse). Jetzt können alle drei Dimensionen ausgelotet werden (x-, y- und z-Achse).

Für den Spieler bedeutet dies natürlich eine Fülle von neuen Moves durch Dungeons. Außer den normalen Funktionen (vorwärts, rückwärts, links und rechts drehen) kommen jetzt die Bewegungen hoch und runter, Blickwinkel hoch und runter, sowie links und rechts sliden hinzu.



Dafür hat dieser "Joyball" optisch natürlich nichts mehr mit dem klassischen Stick oder einem Pad zu tun. Außer der Kugel, die den Knüppel ersetzt, gibt es auf dem ergonomisch geformten Pad sechs programmierbare Feuertasten und einen Resetknopf, der den Ball neu zentriert. Zwar ist die Steuerung im ersten Augenblick sehr gewöhnungsbedürftig, aber nach einer längeren Einspielzeit ist es ein Supergerät. Zur Zeit laufen die Verhandlungen zwischen Hersteller und deutschen Großhändlern. In den USA ist das Teil für knapp 130 $ zu haben. Weitere Infos: www.spacetec.com.

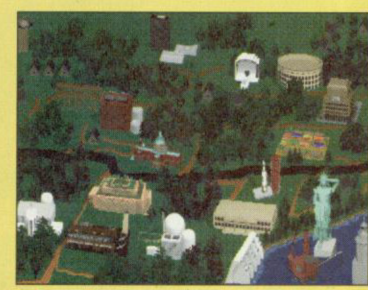
In Bälde

Sunflowers und die Fugger-Väter Matthias Kriesell und Lars Martensen arbeiten mit Hochdruck an **Die Fugger 2**. Leider kam das Preview erst nach Redaktionsschluß, so daß Ihr erst in unserer nächsten Ausgabe in den Genuß der Vorabversion kommen werdet. Dennoch wollten wir Euch die Neuigkeit nicht vorenthalten und haben an dieser Stelle auf die Schnelle ein bißchen Platz geschaffen, damit Ihr wenigstens schon mal einen Blick auf die bald erscheinende Kult-Wirtschaftssimulation werfen könnt. Schaut doch gut aus, gelle?

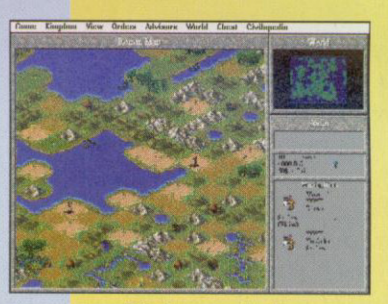


Civilization II

Sid Meyer aus dem Hause **Microprose** hat jetzt endlich den langerwarteten zweiten Teil von **Civilization** fertig. Natürlich gibt es im Vergleich zum Vorgänger ein noch perfekteres Bild der Menschheitsgeschichte. Exzellente Grafiken und eine in vielen Dingen verbesserte Spielengine bescheren dem Spieler wochenlangen Spaß am Erobern, Erkunden und Erforschen.



Schöne Grafiken machen den Klassiker zum Augenschmaus



Die isometrische Perspektive macht das Game spielbarer

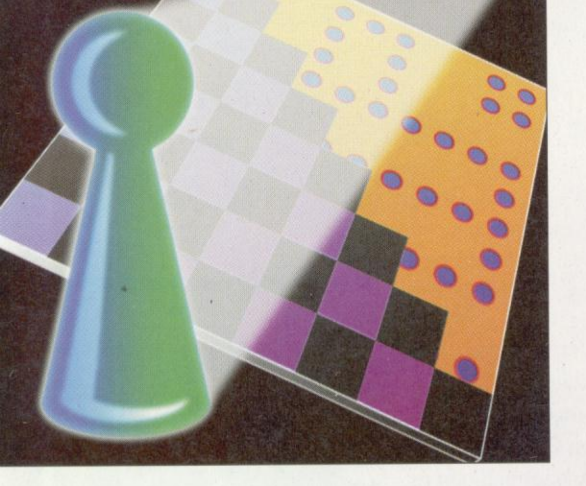
Das Grundprinzip bleibt natürlich erhalten. Der Spieler muß aus seinem Dorf eine Weltmacht machen, die nicht nur militärische Stärke zeigt, sondern auch führend in Kunst und Kultur ist. Dabei gerät man natürlich unweigerlich in diplomatische Beziehungen zu den Nachbarstämmen. Wie schon im ersten Teil, bahnt sich auch hier wieder ein echtes Suchtspiel an. Und dafür ist Microprose ja seit Jahren bekannt.

Die wichtigsten Neuerungen in Kürze: isometrische Spielperspektive, Hi-Res-Grafik, vorgefertigte Szenarien (2. Weltkrieg, Alexander der Große, Römisches Reich etc.), verfeinerte Forschung, realistischere Städte, Bau von Weltwundern, erweiterte Militäraktionen, neue Rassen und ein Szenario-Editor.

Noch Ende des Monats soll das Game in den Läden zu haben sein. Einen ausführlichen Test müssen wir jedoch verschieben, da die spielbare Beta-Version noch zu viele Fehler hat.

Virtual-Reality-Game

Die **Dimension M GmbH**, Hamburg übernimmt die Repräsentanz für **Microfun**, Kanada, in Deutschland. Erste Highlights zeigen die Hamburger auf der anstehenden CeBIT: **Virtual Corporation,** das erste sprachgesteuerte Virtual-Reality-Game unter Windows 95, und **Toonworks/Let's Draw** zum Erstellen von Cartoons und Karikaturen (Halle 9 EG, Stand F07).



Bretthupferl

von *Martin Wehnert*

SPOTLIGHT

Provinzialisten

El Grande
Autoren: Wolfgang Kramer und Richard Ulrich; für 2–6 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: Hans-im-Glück-Verlag, Birnauerstr. 4, 80809 München; Preis: ca. 89 DM

Ins Spanien der Renaissance entführt uns der neueste Leckerbissen aus dem Hans-im-Glück-Verlag. Die Granden wollen Macht und Einfluß erlangen und versuchen daher, mit ihren Caballeros möglichst viele Provinzen zu beherrschen. Offener Krieg ist allerdings verpönt, so daß es schon ausreicht, einfach die meisten Caballeros in einer Provinz aufbieten



zu können. Wenn die alle drei Jahre stattfindende Zählung ansteht, sollte man also in möglichst vielen Provinzen gut vertreten sein, schließlich bringt auch der zweite oder dritte Rang noch etwas Reputation ein.

Zwei Arten von Karten regeln im Spiel das Geschehen. Mit den Machtkarten, die es in den Werten 1 bis 13 gibt, wird in jeder Runde die Reihenfolge ausgespielt, in der die offenliegenden Aktionskarten ausgewählt werden dürfen. Die Aktionskarten erlauben lukrative bis gemeine Züge. So können beispielsweise gegnerische Caballeros versetzt oder gar aus dem Spiel genommen werden, oder man kann den König in eine andere Provinz versetzen.

Ist schon das Spielmaterial von allererster Qualität, so macht die phantastische Grafik von Doris Matthäus aus diesem Spiel endgültig eine Augenweide. Alles in allem allerdings wieder einmal ein harter Schlag für den Geldbeutel des Spielers, denn der wird beim Kauf von **El Grande** gleich um 89 DM leichter.

In Kürze ...

Die Trading-Card-Games à la Magic haben sich in einem Maße ausgebreitet, daß vielerorts bereits von einer wahren Seuche gesprochen wird. Andere Spielarten im Fantasy- und Science-fiction-Bereich werden dadurch nahezu lahmlegt. Gerade das Rollenspiel, aber auch andere Importspiele wie etwa Warhammer leiden deutlich unter dem Kaufkraftverlust, den die Sammelkartensucht nach sich zieht.
Jetzt möchte der amerikanische Konzern TSR auf diesem Gebiet noch neue Klientel erobern: Das Unternehmen hat mit **Dragon Dice** als erstes ein Sammelspiel mit Würfeln herausgebracht. Jeder Würfel repräsentiert eine Kampfeinheit der Orcs, Elfen, Drachen etc. mit unterschiedlichen Kampfstärken und eventuellen Zauberwerten. Aus seiner Sammlung stellt sich jeder Spieler die Armee zusammen, mit der er die anderen plattmachen möchte. Daß dabei viel gewürfelt wird – wer hätte das gedacht? Wer also kein Freund von Kartenspielen ist, aber dennoch einer Sammelleidenschaft frönen möchte, mit der sich spielen läßt, der hat mit den Dragon Dice endlich seine Chance.

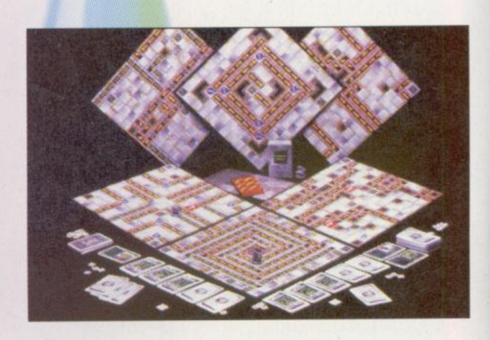


Durchgeknallte Robos

RoboRallye
Autor: Richard Garfield; für 2–8 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: Wizards of the Coast, P.O.Box 16, B-2140 Borgerhout 2, Belgien; Preis: ca. 89 DM

Hulk-TX-90 ist ein absoluter Superroboter. Mehrere hundert Meter, kämpft er sich durch die riesige Fabrikhalle. Hulk-TX-90 ist schlappe 1,60 m groß und verfolgt das größenwahnsinnige Ziel, nach draußen zu kommen, um dann diese mickrige Welt zu beherrschen. Das aber prädestiniert ihn geradezu für die RoboRallye, zu der ihn sein Besitzer auch prompt angemeldet hat.

Fünf Befehle wurden Hulk für den Start in die nächste Runde einprogrammiert. Drei Felder vor, Rechtsdrehung, ein Feld zurück aufs Förderband, das ihn gleich noch eins weiterschiebt, Drehung rechts und zum Glück läuft



das Förderband wieder, denn hinter ihm rauscht jetzt eine Dampframme nieder; zum Schluß noch einmal drei Felder vor, wobei er einen mickrigen Konkurrenten gleich zwei Felder weit mitschiebt. Der landet damit ganz woanders als geplant, in einem Abfallschacht nämlich. Tja, Pech gehabt! Aus neun erhaltenen Befehlskarten muß nun der nächste Zug zusammengestellt werden. Nur mit bester Vorstellungskraft, einer guten Portion Glück und der richtigen Spieltaktik schafft man es, den Hulk-TX-90 oder einen der anderen, ähnlich durchgeknallten Roboter als erster über den Parcours zu treiben. ❑

Tonnenweise Superpreise !



So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			
3D Pinball Outpost	d	1	69.-
5th Musketeer*	d	2	69.-
11th Hour	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
AH-64 Longbow*	d	2	88.-
Albion	d	5	84.-
Alien Odyssey	d	1	65.-
Aliens	d	2	69.-
Anvil of Dawn	e	1	69.-
Apache Longbow	e/d	2	79.-
Arcade Amerika*	e/d	1	79.-
Ascendancy	d	8	78.-
Batman Forever*	e/d	1	89.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race*	e/d	1	79.-
Bazooka Sue*	d	3	85.-
Big Red Racing*	e/d	1	75.-
Biing	d	2	55..-
Bioforge	d	3	69.-
Bioforge Gold*	d	3	89.-
Bleifuß	e/d	2	55.-
Buried in Time	d	2	74.-
Burning Steel 4*	d	8	69.-
Braindead 13	d	3	69.-
Caesar 2	d	8	79.-
Capitalism	e/d	8	77.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Civil War (Amerika)	d	8	79.-
CIV Net	d	8	89.-
Championship Manager 2	d	2	94.-
Chewy - Flucht von F5	d	3	59.-
Chronomaster*	e/d	1	74.-
Colonization	d	8	29.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	79.-
Command & Conq. Mission	d	8	29.-
Conqueror*	d	1	79.-
Conquest o.t. new World*	e/d	8	89.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cyberia II*	d	2	85.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
D*	d	1	86.-
Daggerfall*	d	5	85.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Death Gate*	d	2	69.-
Der Druidenzirkel	d	8	65.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm	d	5	69.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diabolo*	d	2	79.-
Die Fugger 2*	d	2	79.-
Discworld	e/d	1	74.-
Dungeon Master II	d	5	79.-
Dungeon Keeper*	d	3	89.-
Earth Siege 2*	e/d	8	79.-
Earthworm Jim (Win95)	d	1	69.-
Ecco the Dolphin*	e/d	1	69.-
Evokation*	d	3	75.-
F1 Grand Prix 2*	d	2	99.-
Fade to Black	d	1	86.-
Fast Attack*	d	1	69.-
Fatal Racing	e/d	2	64.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Flight Simulator 5.1	d	2	119.-
Frankenstein	d	2	79.-
Gabriel Knight 2	e/d	3	85.-
Grand Prix Manager	d	2	89.-
Heart of Darkness*	d	2	87.-
Heroes of Might & Magic	d	5	75.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hi-Octane	d	1	35.-
Hugo 3	d	1	65.-
Imperium Romanum*	d	3	84.-
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Johnny Bazookatoone	e/d	1	59.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Legend of Kyrandia 3*	d	3	29.-
Little Big Adventure	d	3	69.-
Locus*	e/d	1	88.-
Mad TV 2*	d	2	79.-
Made in Germany Hits '95	d	sam	65.-

CD SPIELE

Titel			
Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Mechwarrior II	d	1	75.-
Mechwarrior II Mission	e/d	zus	44.-
Millenia	d	2	64.-
Monopoly	d	8	67.-
Myst Special Edition + Buch	d	3	69.-
NBA Live '96*	d	4	79.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	79.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Offensive*	d	8	79.-
Panzer General II (W95)	d	8	69.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Pole Position*	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Psychic Detective	e/d	3	75.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Fame	e/d	2	84.-
Ran Soccer	d	4	74.-
Ran Trainer 2	d	2	69.-
Rayman*	d	1	75.-
Rebel Assault 2	e	1	68.-
Red Ghost*	d	8	89.-
Revolution X*	e/d	1	89.-
Sensible World of Soccer	d	4	69.-
Shell Shock*	d	2	69.-
Shivers	d	3	79.-
Sim City 2000 CD Collection	d	2	89.-
Sim Tower	d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	76.-
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)	d	3	79.-
Space Quest 6	d	3	75.-
Space Marines	d	8	77.-
Spycraft*	e	3	89.-
Star Trek A Final Unity	d	2	79.-
Steel Panther	d	2	76.-
Stonekeep	d	7	84.-
Teamchef	d	2	88.-
T.F.X. EF2000	d	2	79.-
Tie Fighter SVGA	e/d	2	65.-
Tilt	d	2	55.-
Time Gate - Knight Chase	d	3	88.-
The Dig	e/d	3	68.-
The Lost Eden	d	3	79.-
The Riddle of Master Lu*	d	3	88.-
This Means War!*	d	8	88.-
Thunderscape	d	5	74.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Total Distortion*	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will*	d	2	99.-
Torin's Passage	d	3	84.-
Transport Tycoon Deluxe	d	2	89.-
Trivial Pursuit	d	8	74.-
Vollgas	d	3	79.-
Warcraft II	d	2	79.-
Warhammer Schatten d.g.R.	e/d	8	69.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Westwood Compilation	d	sam	74.-
Willi Lembkes Fußball Man.	d	2	59.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Wing Commander 4*	d	1	99.-
Witchaven	e	1	69.-
Whales Voyage II	d	3	75.-
Worms	d	1	69.-
WWF Wrestlemania	d	1	89.-
Z*	d	8	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-i. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog** an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Angebote

Titel			
7th Guest	e/d	3	25.-
Across the Rhine	d	2	59.-
Burning Steel 3	e/d	2	39.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Creature Shock*	d	1	24.-
Dune II	d	3	29.-
Dreamweb	d	3	29.-
Flugsimulator 5.1 dt	d	2	119.-
Fritz 3 Schachprogramm	d	8	49.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3*	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Privateer	e/d	2	29.-
Rüsselsheim*	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Sim City Enhanced	d	2	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Simon Special Edition*	d	3	69.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
USS Ticonderoga	d	2	29.-
Wetlands	e	1	39.-
Wing Commander II	e/d	2	29.-
Wipe Out	d	2	49.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware

Artikel	Preis
Aktion Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	179.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	219.-
Game Card Eliminator	39.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Gamepad	35.-
Logitech Wingman Extreme	99.-
Sidewinder 3D Pro	99.-

Lösungen

Titel	Preis
Bermuda Syndrome	19,90
Command & Conquer (neu)	14,80
Crusader - No Remorse	19,90
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	24.80
Death Gate	19,90
Der Druidenzirkel	24,80
Gabriel Knight 2	19,90
King's Quest 7	19.90
Lands of Lore	19.90
Legend of Kyrandia III	19.90
LucasArts Spiele Buch	29,00
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.90
Monkey Island 1 & 2	19.90
Phantasmagoria	19.90
Police Quest 5 SWAT	19,90
Riddle of Master Lu (neu)	14,80
Sierra-On-Line-Spielebuch	29,00
Simon the Sorcerer II (neu)	14,80
Space Quest 6 (neu)	14,80
Stonekeep	19.90
Star Trek TNG A Final Unity (neu)	14,80
System Shock	19.90
The Dig	19,90
Torin's Passage	19,90
Ultima Underworld 1 oder 2	19.90
Vollgas	19.90
11 th Hour	19.90

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen !

Unsere Spiele des Monats:



Terminator Future Shock *
Erstklassiges First-Person Spiel !!
Anleitung deutsch nur **79.-**

Last Minute: Duke Nukem Shareware 14,90 !

Top - Spiele auf CD ROM

Mechwarrior 2 - Special Edition - incl. Mission und Netmech ! komplett deutsch nur **79.-**

Wing Commander 4 * The Price of Freedom.. Komplett deutsch nur **99.-**

Shannara * SVGA - Rollenspiel. Komplett deutsch nur **79.-**

Daggerfall * Super Rollenspiel ! Komplett deutsch nur **85.-**

Warcraft 2 / FIFA Soccer 96 / NBA Live 96 * Komplett deutsch je nur **79.-**

Descent 2 * Descent 2 Mission Builder 39.- Anleitung deutsch nur **79.-**

Command & Conquer incl. Ausnahmezustand !! Komplett deutsch nur **99.-**

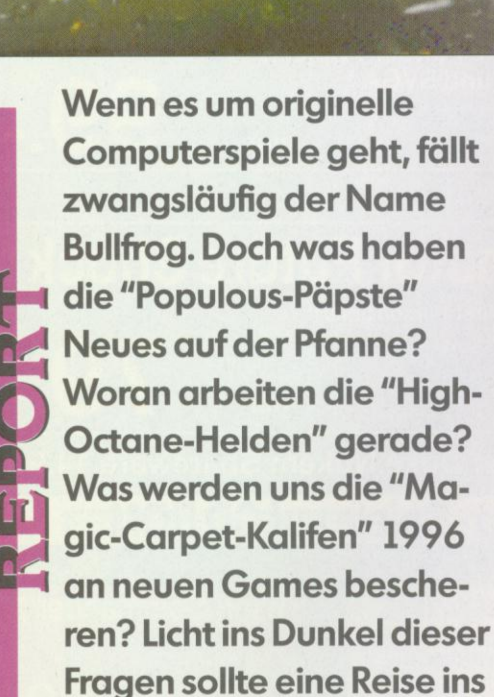
Duke Nukem 3D * First-Person-Action in SVGA !! Anleitung deutsch nur **79.-**

Die Fugger 2 * d Leitet das Imperium der Fugger ! **Zork Nemesis * e** Super Adventure ! je **79.-**

Schon jetzt bestellen:
Prey * nur **49.-**
Quake * nur **89.-**
jeweils komplett englisch

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !



BULLFROG

Alles au



REPORT

Wenn es um originelle Computerspiele geht, fällt zwangsläufig der Name Bullfrog. Doch was haben die "Populous-Päpste" Neues auf der Pfanne? Woran arbeiten die "High-Octane-Helden" gerade? Was werden uns die "Magic-Carpet-Kalifen" 1996 an neuen Games bescheren? Licht ins Dunkel dieser Fragen sollte eine Reise ins Bullfrog-Hauptquartier bringen.

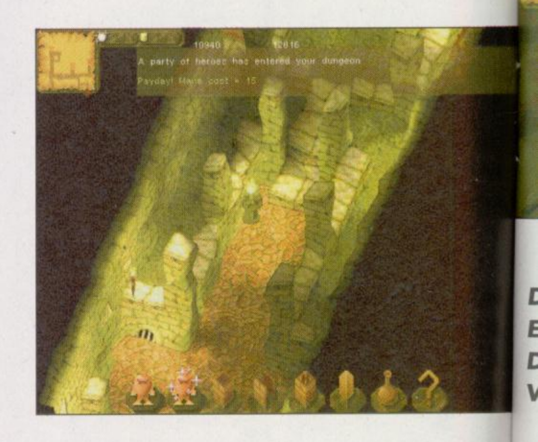
Kaum ein anders Softwarehaus hat im Laufe seines Bestehens so viele Klassiker geschaffen wie das Team von Bullfrog. Angefangen bei *Populous* und bei *Syndicate* noch lange nicht aufgehört, zeichnen sich die Games der Engländer durch höchste Spielmotivation und innovative Konzepte aus. Daß man diesen Design-Grundsätzen treu bleiben will, wurde schon auf den ersten Blick auf die neuen Produkte klar. **Dungeon Keeper**, **Syndicate-Wars**, und **Theme Hospital** sind die neuen Games, die uns 1996 ins Haus stehen. Mit jedem einzelnen dieser Games bleibt Bullfrog seinen Grundsätzen treu: Die Games sind anders, unorthodox und spielbar bis zum Abwinken!

Dungeon Keeper

In Hunderten von Rollenspielen stürmen Helden gleich gruppenweise in unterirdische Gewölbe, um dort Monster zu plätten und Schätze zu stehlen. Wie sich die armen Betreiber des Dungeons fühlen, die dauernd ausgeraubt werden und zusehen müssen, wie ihre Angestellten (die Monster) hingemeuchelt werden, danach fragt keiner. Das muß anders werden, dachte sich Peter Molyneux, Geschäftsführer von Bullfrog und Spiritus rector hinter den meisten Games. Er zäumte das Pferd von der anderen Seite auf, und mit **Dungeon Keeper** erwartet uns das erste "Rollenspiel", in dem man als Spieler die Rolle des Betreibers einer Gruft übernimmt.

In edelster 3D-Grafik gestaltet, die Spielern schier allumfassende Kontrolle über Blickwinkel und Kameraposition gibt, gilt es, ein zu Spielbeginn bescheidenes Gewölbe zur respektablen Heldenfalle auszubauen. Mit einem Grundstock an Barem können neue Monster angeheuert und zusätzliche Räume ausgebaut werden. Schon bald tauchen die ersten Helden auf, die sich mit den Gruftbewohnern herumprügeln. Nun kann man als Spieler selbst in den Kampf eingreifen, indem man in eine der eigenen Kreaturen schlüpft oder einfach grundsätzliche Befehle gibt und dann zusieht, wie die monströsen Bediensteten die Schmutzarbeit erledigen.

Aber Dungeon Keeper besteht nicht nur aus der Innenwelt der Katakomben, auch die die unterirdischen Gemächer umgebenden Ländereien werden mit ins Spiel einbezogen. Je mehr Abenteurer besiegt werden und je größer der angehäufte Schatz, desto schlechter wird der Ruf der Gegend und desto attraktiver locken die Gewölbe immer mächtigere Helden an. Ist ein bestimmter Level an schlechtem Ruf erreicht, verziehen sich die Bewohner aus der Umgebung des Dungeons, und aus einer einst eklig netten und widerwärtig freundlichen Gegend wird ein heimeliger Hort des



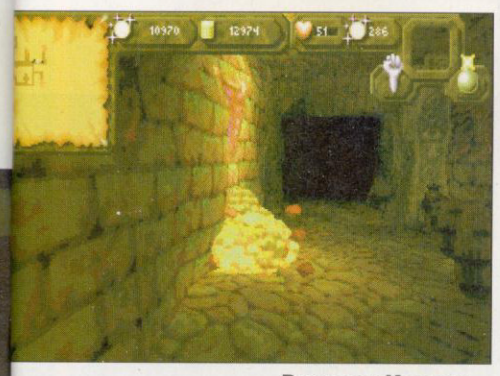
f der Reihe

Bösen mit einer monströsen Nachbarschaft.

Damit ist die Arbeit des Spielers an diesem Ort getan, und er kann sich dem nächsten Landstrich mit einem anderen Gewölbe zuwenden. So muß nach und nach der ganze Kontinent bearbeitet werden, bis es dann im letzten Dungeon zu einer ganz besonderen Begegnung kommt. Der Held, der dort versucht, Monster und Ungeheuer zu besiegen und den Schatz zu heben, ist niemand Geringeres als Origins guter alter Überheld, der Avatar.

Theme Hospital

Jeder, der Bullfrogs *Theme Park* gespielt hat, hat sich sicherlich schon einmal gefragt, was mit den Parkbesuchern passiert, die aus der Achterbahn geschleudert wurden. Natürlich werden die armen Verletzten in das **Theme Hospital** eingeliefert und dort ärztlich versorgt. Damit dürften Theme-Park-Spieler auch schon ahnen, welche Art Spiel hier auf sie zukommt. Es gilt, ein Hospital aufzubauen und zu betreiben, wobei sowohl auf wirtschaftliche als auch auf medizinische Belange geachtet werden muß. Mit einem Grundetat ausgestattet, wird das Krankenhaus von den Grundmauern aus errichtet. Nach und nach müssen Inventar und medizinische Geräte gekauft sowie Ärzte und Angestellte angeheuert werden.



Dungeon Keeper: Ein heimeliger Dungeon aus der Vogelperspektive

Dungeon Keeper: Wer mitten ins Geschehen will, der schaltet auf die "Boom"-Perspektive um

Theme Hospital: Knuffi-Doktor auf Visite



Theme Hospital: Innenansichten eines Hospitals

Theme Hospital: Die garstige Haarkrankheit, nebst der empfohlenen Behandlung

Kaum ist ein Wartezimmer eingerichtet und die erste Praxis eröffnet, tauchen auch schon die ersten Patienten auf, die an den verschiedensten Krankheiten leiden. Je nachdem, welche Fachärzte eingestellt wurden und welche Geräte im Haus sind, kann sich das Hospital auf bestimmte Krankheiten spezialisieren. Trotzdem ist es gut, möglichst umfassend ausgestattet zu sein und behandeln zu können. Denn kommt es zu einer Epidemie und die nötigen Ärzte und Medikamente sind nicht vorhanden, kann das schnell das Ende des Krankenhauses bedeuten.

Während Spieler bei den Geräten auf das angewiesen sind, was es auf dem Markt gibt und was sie sich leisten können, gibt es bei den Medikamenten die Option, eine eigene Forschungsabteilung einzurichten. Hier können neue Wirkstoffe zusammengesetzt und sozusagen vor Ort klinisch getestet werden.

Obwohl Theme Hospital ein eher fröhliches Game ist, werden doch unerfreuliche Dinge wie z. B. der Tod von Patienten nicht ausgeklammert. Stirbt im Hospital jemand, so taucht in seiner Nähe der gute alte Sensenmann im schwarzen Umhang auf. Alles ist komplett in Super-VGA gestaltet, mit reichlich Soundeffekten und jeder Menge Animationen versehen. So darf man schon jetzt auf die Gesundheitsreform à la Bullfrog gespannt sein.

Syndicate Wars

Als vor zwei Jahren die düstere Zukunftsvision Syndicate erschien, waren Spieler und Kritiker gleichermaßen begeistert. So düster und unerfreulich die hier geschilderte Zukunft war, so mochte doch jeder gerne auf seinem PC einen Ausflug dorthin wagen. Immerhin war die Heimreise ins Hier und Jetzt dank Resetbutton gesichert.

Nun steht die Fortsetzung zu diesem Bestseller kurz vor der Fertigstellung. Wie schon im ersten Teil sind es wieder konzerngleiche Syndikate, die um die Vormachtstellung auf Erde und Mond kämpfen. Als operierende Kraft am jeweiligen Einsatzort dient eine Gruppe von Cyborgs – Menschen, die durch mechanische Erweiterungen von Körper und Gehirn um



Syndicate Wars: Clevere Lichteffekte sorgen für atmosphärische Dichte

Syndicate Wars: Abenteuer in den Straßenschluchten einer nahen Zukunft



Syndicate Wars: Missionen auf der ganzen Welt warten

REPORT

ein Vielfaches leistungsfähiger geworden sind.

Neben dem umfangreichen Arsenal "eingebauter" Hilfsmittel gibt es natürlich auch jede Menge zusätzlicher Ausrüstung, sprich Waffen. Das Arsenal reicht vom MG über die Panzerfaust bis hin zu Hochenergiewerfern, die einen Stromblitz von mehreren Millionen Volt auf den Gegner schleudern. Mitunter ist in den kernigen Missionen selbst so viel Feuerkraft zuwenig, aber dann können die Agenten Hilfe von außen anfordern und einen Luftangriff auf bestimmte Regionen des Einsatzgebietes starten.

Optisch werden die düsteren Zukunftsstädte wieder in bester 3D-Grafik dargestellt, in der der Spieler nach Belieben den Blickwinkel drehen, schwenken, vergrößern und verkleinern kann. Daß es nicht nach steriler Computerkonstruktion aussieht, dafür sorgen texturüberzogene Oberflächen und ein ausgeklügeltes Lichtsystem, das es sogar erlaubt, Straßenlaternen mit passenden Lichthöfen zu realisieren.

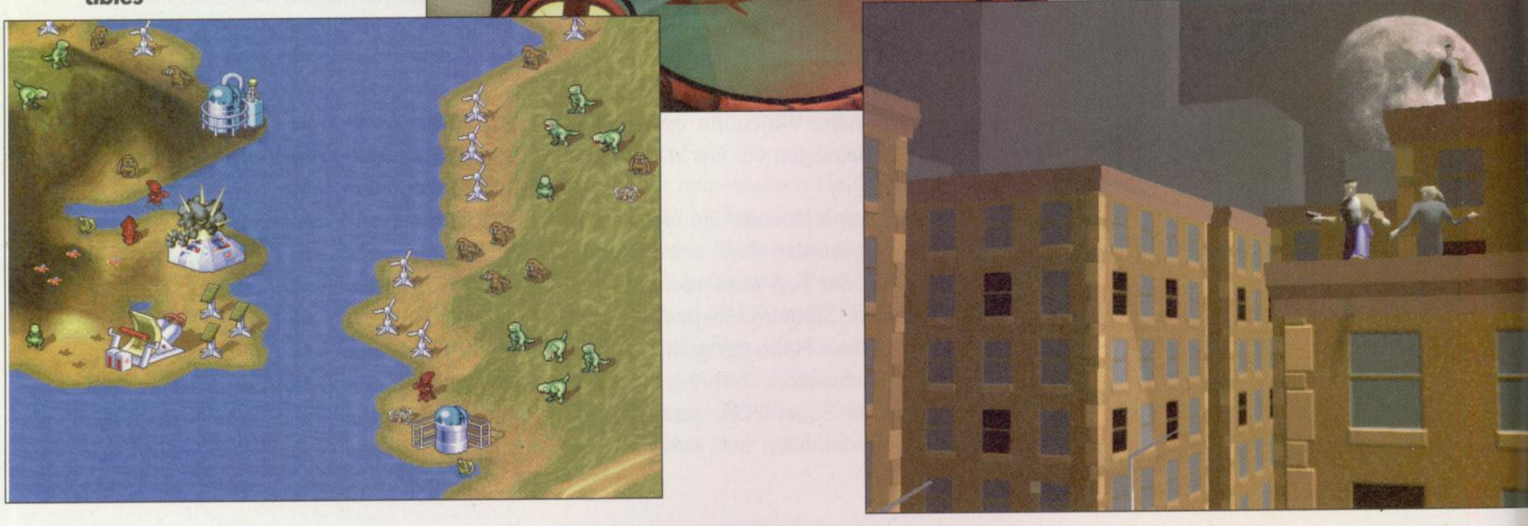
Mit diesen drei annähernd fertigen Games hat Bullfrog sein Pulver jedoch noch lange nicht verschossen. Immerhin 70 Programmierer, Grafiker und Musiker arbeiten bereits an der nächsten Generation von Bullfrog-Games, die schon heute im halbfertigen Zustand eindrucksvoll aussehen.

Neben dem originellen **Gene-Wars** ist es insbesondere das Projekt **Creation**, das aufmerken läßt. Im Syndicate-Universum angesiedelt, geht es um einen fernen Planeten, dessen gesamte Oberfläche von Wasser bedeckt ist. Durch unverantwortliche Versuche von Konzernen ist die Biosphäre des Planeten schwer gestört. Allein in einem U-Boot, muß der Spieler versuchen, das aus dem Lot geratene Gleichgewicht wieder herzustellen. Bis Creation jedoch endgültig vom Band läuft, werden wohl noch einige Monate vergehen. Macht nichts, denn immerhin werden wir mit Dungeon Keeper und den anderen beiden neuen Bullfrog-Games einen exzellenten Zeitvertreib haben.

❑

hs

Drei weitere Projekte, an denen gearbeitet wird: Gene Wars, Creation und The Indestructibles





Westwood STUDIOS

REPORT

Eine Erfolgsstory

In einem unscheinbaren Reihenhauskomplex in Las Vegas unterhält eine der erfolgreichsten Softwarefirmen der Welt ihr Hauptquartier. Die Westwood Studios begannen ihre sagenhafte Erfolgsserie mit Dune 2, wurden weltweit bekannt mit der Kyrandia-Serie und sind seit letztem Jahr mit Command & Conquer wieder Vorreiter im Strategiegenre. Wir haben die Company besucht und uns nach neuen Projekten umgesehen.









Alles in Handarbeit – der Westwood-Kreativ-Stab

Von den Westwood Studios ist man Qualität gewohnt. Strategiefans bezeichnen einhellig sowohl *Dune 2* als auch *Command & Conquer* als Kulttitel, Freunde von Grafikadventures haben alle Kyrandia-Teile im Archiv, und selbst auf dem Konsolensektor sorgten die Spielemacher mit *Lion King* und *Young Merlin* für weltweites Aufsehen.

Wenn man sich die Westwood-Titel so ansieht, denkt man unwillkürlich an einen gewaltigen Studiokomplex, in dem es von Grafikern und Programmierern nur so wimmelt, während im Hintergrund eine Hardwareansammlung wummert, die George Lucas zur Ehre gereichen würde. Aber weit gefehlt! Die Studios sind in einem für amerikanische Softwarecompanies ungewöhnlich kleinen Gebäude untergebracht, und ein lediglich ca. 70 Leute starkes Team produziert die Games mit relativ "normalen" Entwicklungswerkzeugen.

Statt der erwarteten SGI-Workstations und der Wunder-Animationssoftware Softimage, von der alle Spieleentwickler träumen, verläßt man sich hier lieber auf Entwicklungswerkzeuge, die auch im Computerladen um die Ecke zu bekommen sind. Zum Rendern werden handelsübliche Programme wie dPaint, Autodesk Animator, 3D-Studio und Lightwave eingesetzt.

Einziger Luxus ist eine Renderingfarm, die in einer Ecke hinter dem Fotokopierer steht und aus ein paar Dutzend vernetzter Pentiums und einigen Raptor-Alpha-PCs besteht. Hinzu kommt noch ein kleines Tonstudio, und in nächster Zeit soll auch eine Halle für Filmaufnahmen zugekauft werden.

Daß bei Westwood trotzdem Megahits entstehen, die sich sogar in Japan noch in ansehnlichen Stückzahlen verkaufen, beweist, daß es nicht unbedingt die technische Ausrüstung ist, die heutzutage über Wohl und Wehe einer Softwareproduktion entscheidet. Vielmehr sind es Intuition, Design und ein gut aufeinander eingespieltes Team von Experten.

Die Schlacht geht weiter

Im Moment arbeitet man in den kleinen Studios mit Hochdruck an vier neuen Projekten. Nach dem sensationellen Erfolg von C&C hat natürlich erst mal die versprochene Missiondisk **Covert Operations** Vorrang. Das von den Hobbystrategen dringend erwartete Teil soll schon in diesen Tagen auf den Markt kommen (siehe Bericht auf Seite 134). Außerdem kann man sich auf seiten der Spieler auf einen heißen Sommer freuen, denn bis dahin will man bei Westwood auch die Arbeiten an **Command & Conquer 2 – Red Alert** abgeschlossen haben.

Nachdem Blizzard mit *Warcraft 2* das perfekte Sequel zu einem Strategiesim abgeliefert hat, will man bei Westwood natürlich nicht nachstehen. Die neue Version von C&C soll Luftkämpfe, Seeschlachten und sogar U-Boote enthalten. Auch an der Logik und am Gameplay wurde viel gefeilt, schließlich will man den Titel als Champion der Militärsims so schnell nicht wieder abgeben. Was es vor Ort testweise anzuspielen gab, sah wirklich großartig aus und sollte tatsächlich ausreichen, um den Kultstatus weiterhin zu sichern. Um die Freunde des Genres in Zukunft weiterhin bei Laune zu halten, sind sogar der Arbeitstitel und die Designstrategie von **C&C 3 – Tyberium Sun** bereits fertig. Bis zum Erscheinen wird jedoch noch ein gutes Jahr ins Land gehen.

Aufgeschoben, nicht aufgehoben

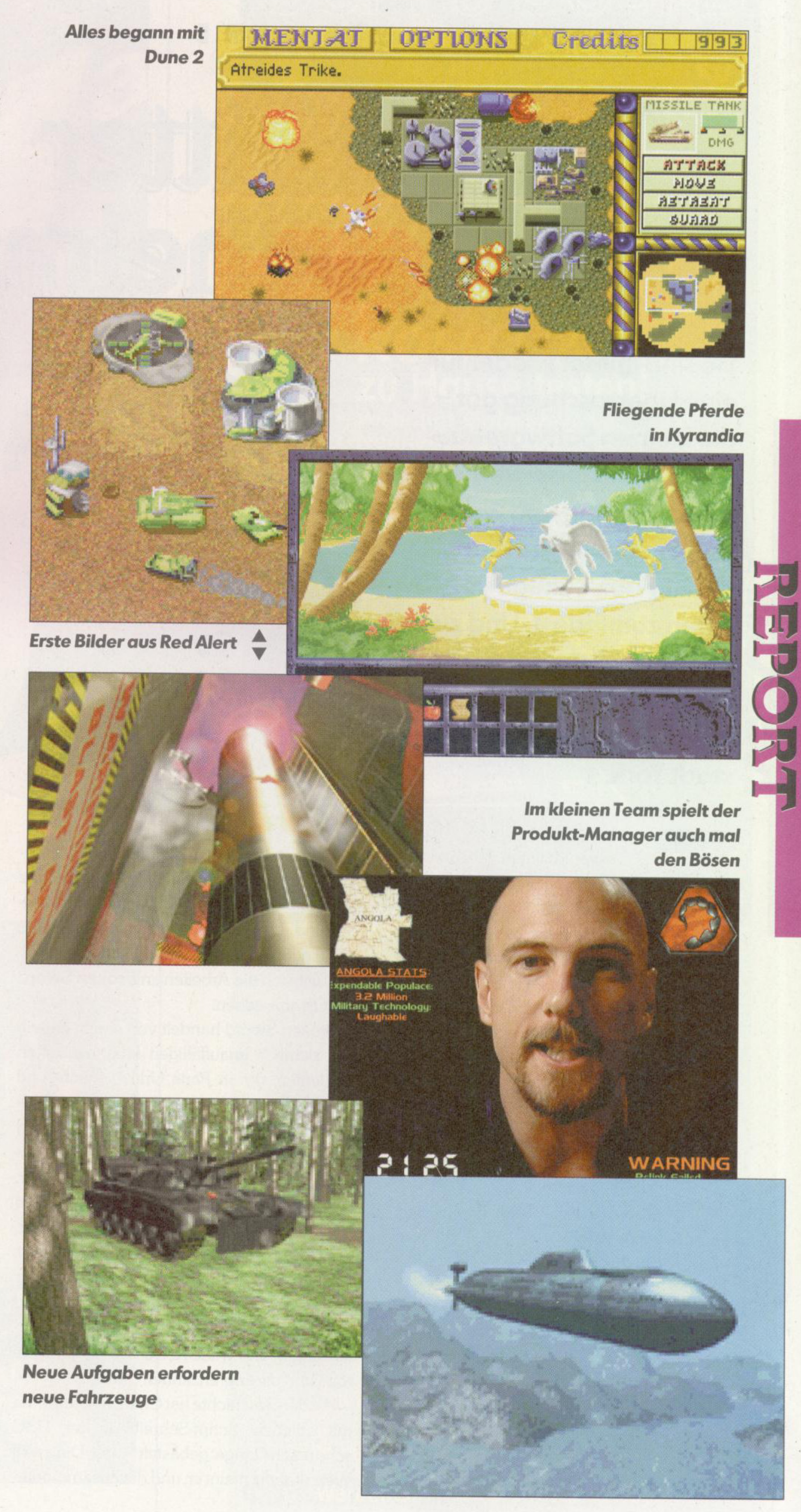
Aufmerksame Leser der PC Spiel werden sich natürlich fragen, was aus **Lands of Lore 2** wurde, denn die Ankündigung dieses Titels geistert bereits seit knapp zwei Jahren durch die Presselandschaft, und von Rollenspielfans wird er ebenso lange herbeigesehnt. Das Projekt wurde nicht etwa gekippt, sondern aufgrund des Überraschungserfolgs der C&C-Serie erst mal zurückgestellt.

Ein weiterer Grund für einen Aufschub war die Umstellung des Gamecodes auf 32 Bit. Alle Grafiken, Audiotracks und die Story sind quasi fertig, müssen jetzt allerdings in die neue Engine eingebettet werden, was eine langwierige Arbeit ist. Da jedoch die wirklich zeitintensiven Produktionsschritte bereits abgeschlossen sind, will man demnächst mit dem Beta-Testing beginnen und noch vor dem Sommer auf den Markt gehen. Leider unterliegt dieses Projekt immer noch oberster Geheimhaltung, und wir durften nichts von dem fertigen Material mitnehmen. Noch viel geheimer ist ein neues Grafikadventure nach einem sehr, sehr bekannten Science-fiction-Film von Ridley Scott mit Harrison Ford und Rutger Hauer. Das Projekt ist so geheim, daß wir noch nicht einmal den Namen nennen dürfen. Zu sehen gab es einige Renderingsequenzen, die der Vorlage in nichts nachstehen. Ebenfalls fertig war der Soundtrack, der leider nicht von Vangelis kommt, jedoch an die Originalmusik angelehnt ist und von Sci-fi-Fans bereits nach den ersten Tönen richtig zugeordnet werden kann.

Qualität statt Quantität

Gerade wenn man als Journalist des öfteren dazu Gelegenheit hat, große Mega-Companys zu besuchen, die mit Etats von mehreren Millionen arbeiten, 20 Projekte gleichzeitig mit Lichtgeschwindigkeit vorantreiben und eine Mann- und Maschinenleistung im Bereich von Hollywood-Filmproduktionen aufwenden, fragt man sich besorgt, ob neue, kleine Companies überhaupt noch eine Marktchance haben. Westwood Studios sind aber der schlagende Beweis dafür, daß auch mit relativ wenig Aufwand die Gunst der Spielefans zu gewinnen ist. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule und gibt hoffnungsvollen Programmierteams mit guten Ideen ein wenig Auftrieb. Noch ist auf dem Computerspielemarkt eine Menge Gold zu finden. Man muß nur verbissen danach suchen. ❑

tom



Alles begann mit Dune 2

Fliegende Pferde in Kyrandia

Erste Bilder aus Red Alert

Im kleinen Team spielt der Produkt-Manager auch mal den Bösen

Neue Aufgaben erfordern neue Fahrzeuge

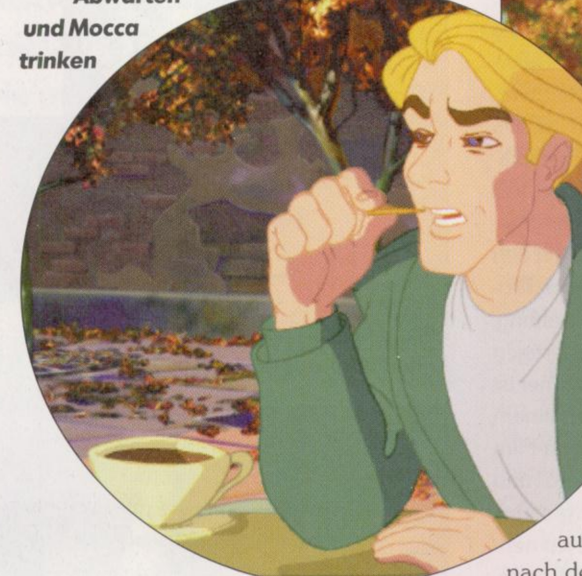
Broken Sword: Der Himmel über Paris

REVOLUTION SOFTWARE

Tempelritter und Meuchelmörder

REPORT

Sie sind immer wieder für eine Überraschung gut – die kleinen Softwarehäuser. Still und leise werkeln sie vor sich hin und warten dann mit einem dicken Knaller auf – einige von ihnen zumindest. Und zu diesen gehört seit neuestem auch Revolution Software aus der englischen Kleinstadt York.



Abwarten und Mocca trinken

Es war im Jahre 1992, als die Mannen um Charles Cecil und Noirin Carmody das erste Mal auf sich aufmerksam machten: **Revolution Software** debütierte mit dem mittelalterlichen Fantasy-Adventure *Lure of the Temptress*, das durch exzellente Animationen und eine originelle Geschichte bestach. Zwei Jahre gingen ins Land, dann wurden Science-fiction-Fans mit *Beneath a Steel Sky* beglückt, einem Adventure, dessen düsterer Endzeit-Hintergrund mit witzigen Texten und phantastischen Grafiken aufgefangen wurde. Nun, wiederum zwei Jahre später, steht Revolution kurz vor der Fertigstellung des dritten Adventures, und, wenn die Anzeichen nicht trügen, vor einem dritten Hit. PC Spiel hatte Gelegenheit, sich die Arbeiten an **Broken Sword** vor Ort anzusehen.

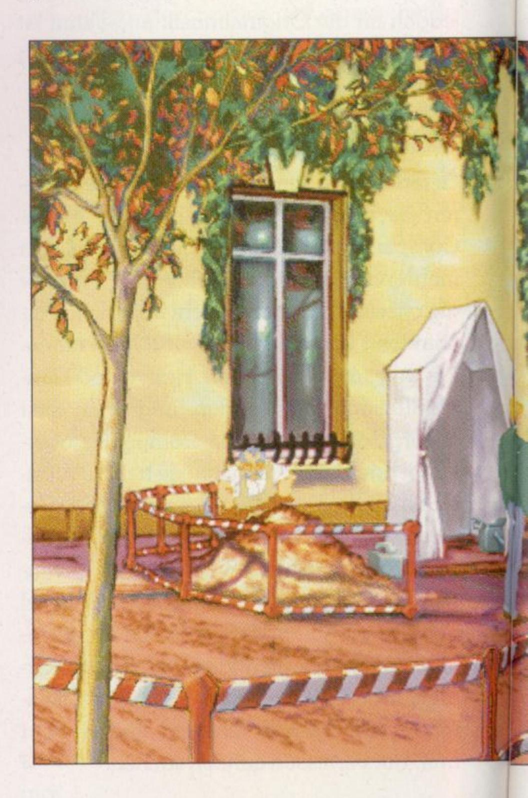


Schau' mir in die Augen

Broken Sword handelt von einem eigentlich ziemlich unauffälligen amerikanischen Studenten, der in Paris Urlaub macht und dabei mitten in eine phantastische Verschwörung hineinschlittert. Per Zufall – und mit Hilfe der attraktiven Reporterin Nicole – kommt er einem Geheimnis auf die Spur, das weit zurück in die Geschichte führt, in die Zeit der Tempelritter und ihrer Gegenspieler, der Hashashani-Sekte. Ein altes Manuskript, in dem die legendäre Energiequelle der Templer beschrieben wird, ist der Dreh- und Angelpunkt für jede Menge Morde, Entführungen und wilde Reisen durch ganz Europa und die angrenzenden Staaten.

An der Geschichte hat Charles zusammen mit etlichen Script-Schreibern der BBC schon sehr lange gebästelt – gut Ding will Weile haben, meint er, und die Zusammenarbeit mit Fachleuten von Funk und Fernsehen sei heute eine Notwendigkeit, um die gehobenen Ansprüche zufriedenstellen zu können. Und so nimmt es auch nicht Wunder, daß schon allein das Dialogbuch umfangreicher als die Scripts der meisten Hollywood-Filme ist.

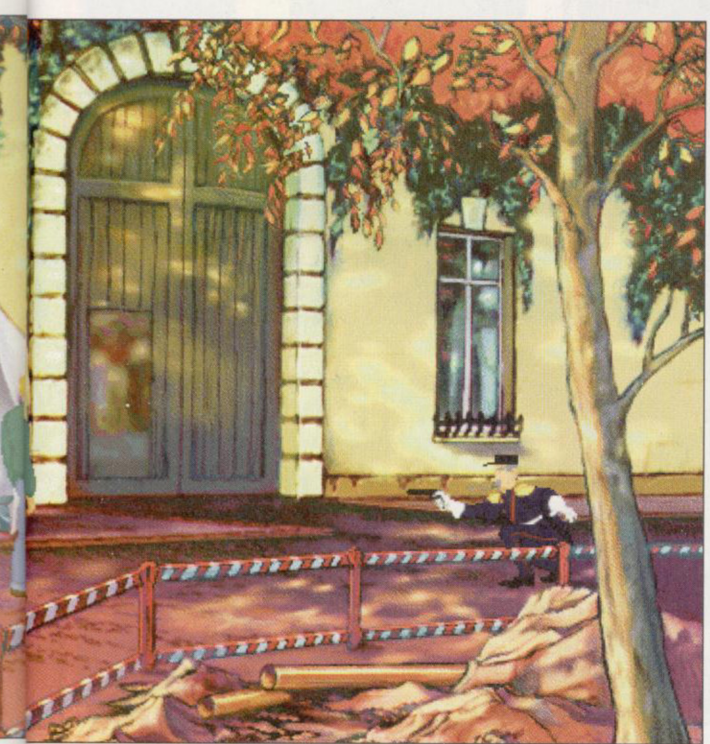
Das hängt nicht zuletzt mit der aufwendigen Struktur zusammen, nach der die Geschichte aufgebaut ist. Bei Broken Sword soll es nicht nur eine lineare Storyline geben, und so gibt es an wichtigen Ereignispunkten mehrere, zum Teil





sehr unterschiedliche Möglichkeiten, die Puzzles zu lösen. Je nachdem, welchen Weg der Held einschlägt, müssen daher immer andere Texte geschrieben werden, damit der Spieler auf jeden Fall alle später benötigten Informationen erhält. Die einzelnen Stränge laufen immer wieder an gewissen Knotenpunkten zusammen, von wo aus sich neue Handlungswege eröffnen – wie bei einer 8 mit mehreren Taillen. Revolution verzichtet daher auf die zum Beispiel bei Sierra-Games übliche Punktwertung, da es für jede Situation so viele Varianten gibt, daß keine durchgängige Punktzählung möglich ist.

Auch bei den Animationen werden neue Wege beschritten. Hier wollte man neben

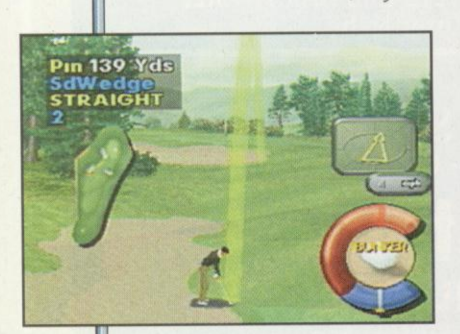


Warum wird nur überall gebuddelt?

Konsolen-Corner

Actua Golf

(Playstation)

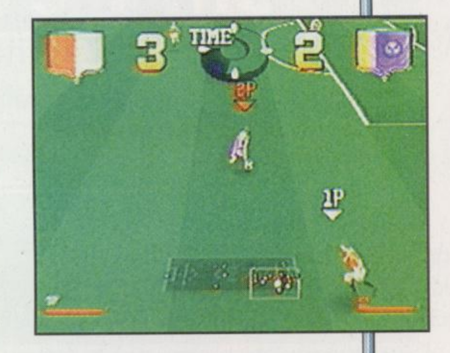


Frisch angepflanzt wurde der Rasen für **Actua Golf**, Gremlin Interactives neuestes Playstation-Game. Das Spiel bietet eigentlich all das, was Hobby-Golfer auch schon von den PC-Vorbildern her kennen. Mit Hilfe der Grafikfähigkeiten der Playstation hat man aber eine phantastische 3D-Umgebung geschaffen. Man kann sich völlig frei auf dem Golfplatz bewegen. Für eine gelungene Sounduntermalung sorgen Vogelgezwitscher und leises Wasserplätschern.

Adidas Power Soccer

(Playstation)

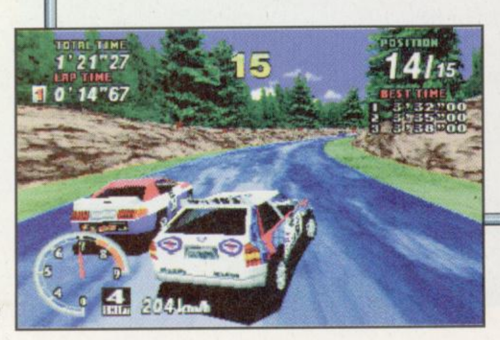
Fußballwahnsinn auch auf der Playstation: Sony/Psygnosis veröffentlichen mit **Power Soccer** ein dreidimensionales Fußball-Game, das kaum Wünsche offen läßt. Unter Fußballmannschaften aus aller Herren Länder kann gewählt werden, und bis zu zwei Spieler können an dem Match teilnehmen. Auf Paßspiele und Doppeldribbels wurde besonderer Wert gelegt. Abwechslungsreiche Kameraperspektiven und eine gute Steuerung machen das Spiel zu einem echten Bundesliga-Ersatz.



SEGA Rally

(SEGA Saturn)

Neue Maßstäbe bei den Fahrsimulationen setzt **SEGA Rally**. Mit drei verschiedenen Wagen können vier Strecken bereist werden. Über Stock und Stein müssen die Rallye-Wagen gelenkt werden, wobei sich jede Bodenwelle auf das Fahrverhalten auswirkt. Für den Spielspaß zu zweit gibt es einen Split-Screen-Modus, bei dem auf einer frei wählbaren Strecke ein Duell ausgefahren werden kann. 3D-Grafiken vom Feinsten machen dieses Spiel zu einem Schmankerl für Autofans.



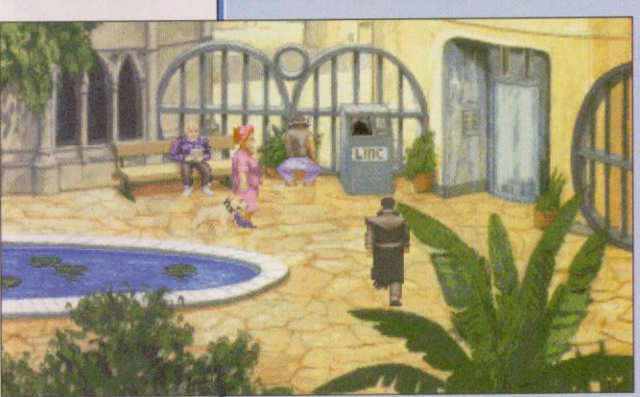
natürlich wirkenden Bewegungsabläufen vor allen Dingen harmonische, flüssige Übergänge bei den Dialogen erreichen. Spricht der Held zum Beispiel einen zeitungslesenden Herrn an, dann erstarrt dieser nicht etwa wie meistens üblich mitten in der Bewegung, um in Großaufnahme eingeblendet zu werden, sondern blättert erst einmal seine Zeitungsseite bis zu Ende um (die komplett umgeblätterte Seite ist eine Schlüsselposition im Animationsablauf).

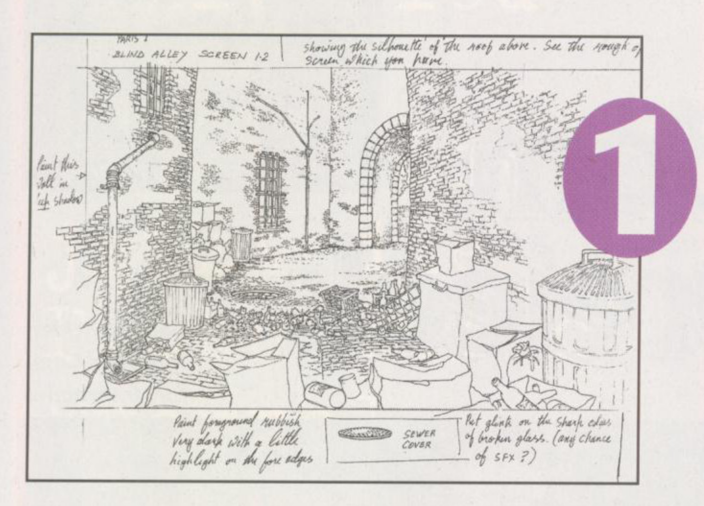
Broken Sword: Stephen Kings "Es" läßt grüßen

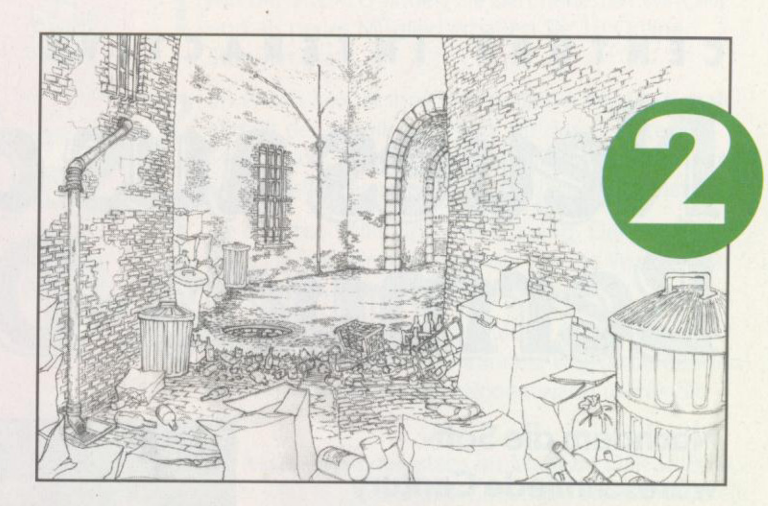
Beneath a Steel Sky

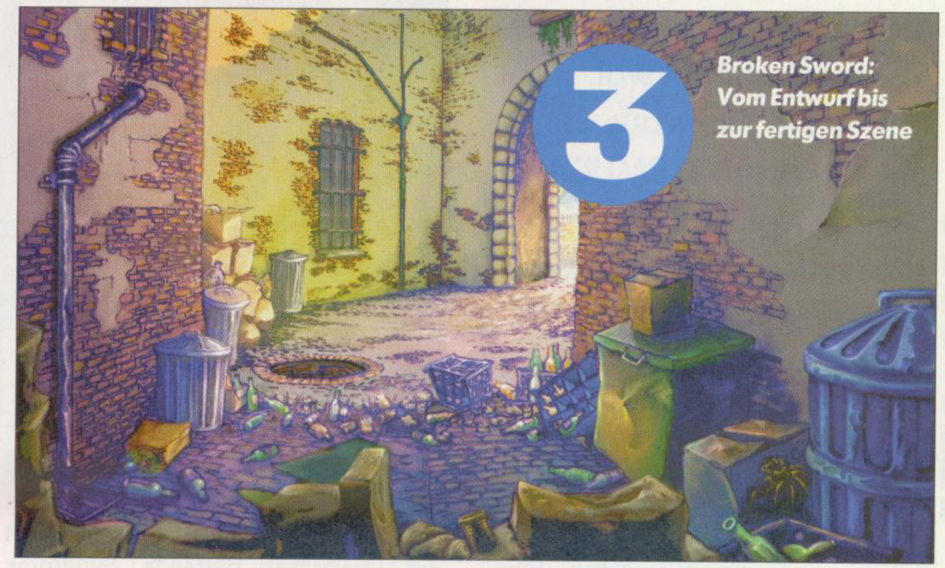
Das mit Grafiken von Dave Gibbons (der für die legendäre Watchman-Comic-Serie verantwortlich zeichnet) gestaltete Adventure ging leider in einer Flut ähnlich guter Programme etwas unter. Das mag zum Teil mit dem endzeitlich angehauchten Szenario zusammenhängen, das nicht so wonnig und tralala wie die damals gerade besonders populären Sierra-Programme war. Die spannende Geschichte um eine computergesteuerte Welt, in der die verschiedenen Klassen der menschlichen Gesellschaft streng voneinander getrennt leben, wurde aber vor kurzem glücklicherweise wieder in Virgins Budget-Range, dem White Label, zu einem zweiten Leben erweckt











Broken Sword: Vom Entwurf bis zur fertigen Szene

Hätte er in der durchlaufenen Animation normalerweise mit dem Fuß gewippt und eine neue Seite aufgeschlagen, würde das Programm jetzt statt dessen in die Routine "Angesprochen, also Zeitung sinkenlassen und aufblicken" springen. Das erfordert zwar eine oder zwei Sekunden Wartezeit, in dieser Spanne bewegt sich aber etwas auf dem Bildschirm, und der ganze Ablauf wirkt sehr natürlich. Nun findet der Dialog über anzuklickende intuitive Stichwortbilder statt, und nach Abschluß der Unterhaltung klinkt sich das Programm wieder nahtlos in die "normale" Animation ein.

Bei den Animationen wird die klassische Frame-Rate von zwölf Frames pro Sekunde beibehalten. Die Bewegungsabläufe entstehen dabei wie bei einem Zeichentrickfilm am Zeichenbrett, das allerdings sowohl in York als auch in Moskau oder Manila stehen kann – die Einzelteile kommen also von sehr weit her. In den Büros von Revolution werden die Bilder dann samt Ausrichtungsmarken eingescannt, justiert und nachbearbeitet. Anschließend wird das erste Bild koloriert – und über eine spezielle Software erhalten die Folgebilder dieser Animation ihre entsprechende Koloration automatisch.

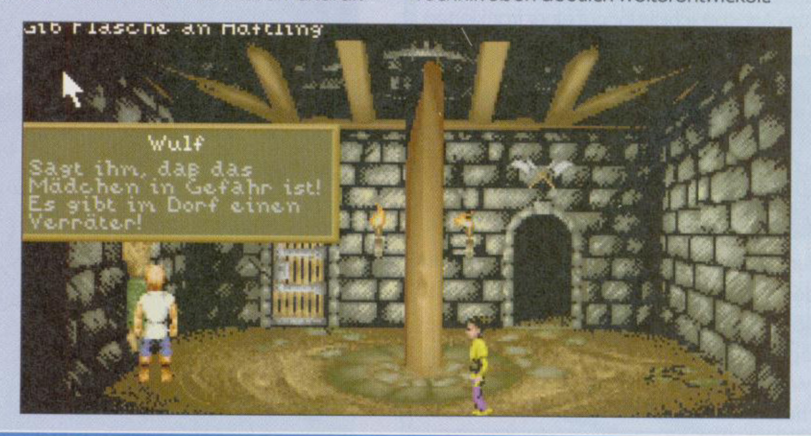
Diesen Vorgang hat Revolution inzwischen dermaßen perfektioniert, daß nur noch minimale Nachbearbeitung nötig ist. Das Resultat ist verblüffend gut, spart viel Handarbeit und damit Geld – ein wichtiger Aspekt für eine vergleichsweise kleine Firma wie Revolution.

Charles Cecil und seine Crew sind mit Recht stolz auf das, was sie bisher geleistet haben. Und wir warten gespannt darauf, was uns die endgültige Version von Broken Sword bringen wird, die voraussichtlich im April – und dann sogar in komplett deutscher Sprachausgabe – die Regale stürmen soll. ❑

ah

Lure of the Temptress

Eine böse Zauberin hat Held Diermonts Heimat unter ihren bösen Einfluß gebracht und den König ins Land seiner Väter geschickt. Die Aufgabe ist klar: Selina muß entmachtet und der Thron dem rechtmäßigen Erben wieder zugeführt werden. Leider schmachtet Diermont im Gefängnis, ein Drache lauert, eine äußerst gesprächige Klatschbase nicht minder. Ohne die vielen interaktiven Charaktere (ein Novum in der damaligen Zeit) und zahllose Dialoge hat der Held keine Chance, sein Ziel zu erreichen. Eine kleine Revolution war außerdem die Tatsache, daß die gesamte, nicht gerade kleine Spielwelt in Echtzeit existierte. Das Spiel wirkt heute trotz der netten Animationen etwas behäbig, in den vier Jahren seit seinem Erscheinen hat sich die Technik eben deutlich weiterentwickelt.



CENTURY INTERACTIVE

Neues aus dem Bermuda-Dreieck

Nachdem die Softwareschmiede Century Interactive lange Zeit nur Insidern bekannt war, haben die Jungs aus Hannover mit BERMUDA SYNDROME den ganz großen Wurf gelandet. Grund genug, ihnen einen Besuch abzustatten.



Das Entwicklerteam von Century Interactive

Das Hauptquartier der aufstrebenden Softwareschmiede Century Interactive liegt in einem modernen Bürogebäude nahe der Uni Hannover. Dort werkeln die Grafiker und 3D-Designer aus aller Herren Länder, während die eigentliche Programmierarbeit irgendwo in Deutschland erledigt wird. An der Qualität des Erfolgstitels **Bermuda Syndrome** kann man sehen, daß dieses Konzept gut funktioniert.

Doch Bermuda Syndrome war nicht das erste Programm aus dem Hause Century Interactive (CI). Schon mit dem Erstling *Subtrade*, einer Umsetzung des Klassikers *M.U.L.E.*, zeigten die Jungs aus Hannover, daß sie etwas vom Programmieren verstehen. Nur der kommerzielle Erfolg wollte sich nicht so richtig einstellen. Anders verhält es sich nun mit Bermuda Syndrome: Nach etwa zwei Jahren harter Arbeit an der Programm-Engine, den 3D-Grafiken und den Hintergrundbildern präsentierte sich Ende letzten Jahres ein wahrhaft umwerfendes Produkt. Derart flüssige Animationen sind bei Spielen für Windows eine Seltenheit.

Die aufwendigen 3D-Grafiken des Bomberpiloten J. J. Thompson und der anderen Charaktere wurden mit dem Programm 3D-Studio konstruiert und berechnet.

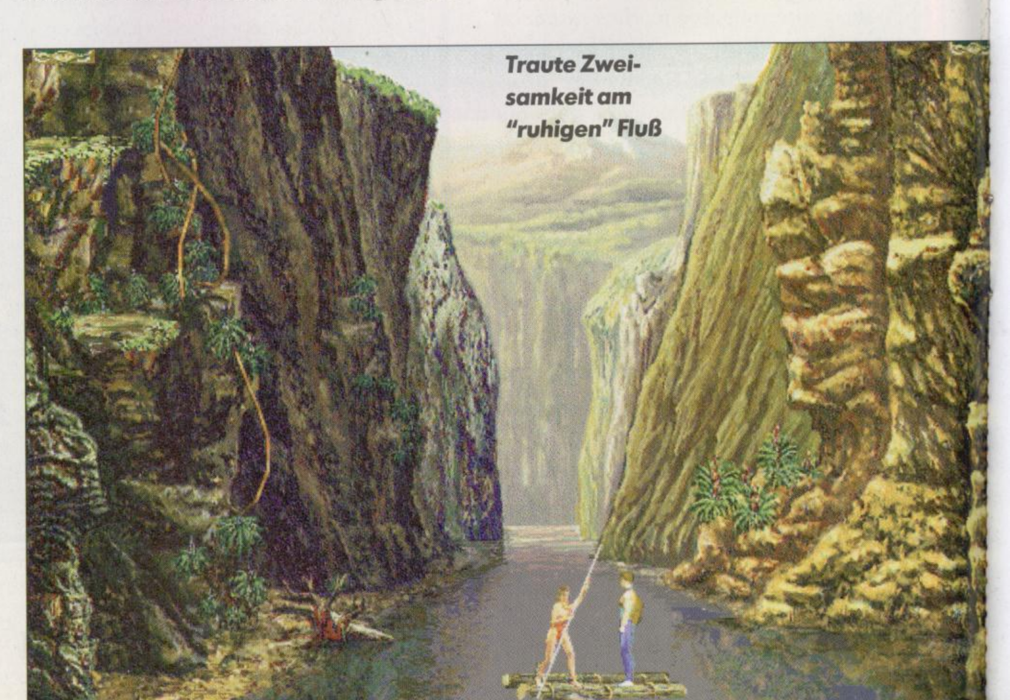


Das Bermuda-Rätsel

In Zusammenarbeit mit Century Interactive und BMG Interactive verlost die PC Spiel eine limitierte Luxus-Ausgabe inklusive T-Shirt und vier "normale" Spiele des Urzeit-Adventures. Da nichts im Leben umsonst ist, müßt Ihr uns eine kleine Frage beantworten: Wie heißt der abgestürzte Bomberpilot? Eure Antwort schickt Ihr auf einer frankierten Postkarte an die

Redaktion PC Spiel
Kennwort: Bermuda
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Alle Karten, die uns bis zum 1. April 1996 erreichen, nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Century Interactive sowie deren Angehörige dürfen nicht mitmachen.



Traute Zweisamkeit am "ruhigen" Fluß

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!



antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Bestell-Service
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

JA liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an die folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum, Unterschrift ✕

Bestellung

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
abonnement-service
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



Abonnement

hefte & sonstiges

PCS 4/96

PC Spiel
- ☐ 3/95 .... **5,00 DM**
- ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95 ☐ 7/95
- ☐ 8/95 ☐ 9/95 .... **je 9,80 DM**
- ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95
- ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 .... **je 7,50 DM**

ASM Special
- ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26
- ☐ 27 ☐ 28 .... **je 14,80 DM**

PC Spiel Special
- ☐ 1/95 inkl. 2 CDs
- ☐ 1/96 .... **je 14,80 DM**

in'side online
- ☐ 1/96 ☐ 2-3/96 .... **je 5,00 DM**

☐ *Michael Schumacher Benetton Renault* **49,95 DM**

cd-rom's & software

- ☐ Lands of Lore .... **39,95 DM**
- ☐ Star Trek 25th .... **29,95 DM**
- ☐ Hand of Fate .... **39,95 DM**
- ☐ Falcon 3.0 .... **29,95 DM**
- ☐ *Two in One 7th Guest und Dune* .... **29,95 DM**
- ☐ Perfect Pinball .... **39,95 DM**
- ☐ Megapack 3 .... **98,00 DM**
- ☐ Megapack 4 .... **98,00 DM**
- ☐ Ufo & Master of Orion . **39,95 DM**
- ☐ LucasArts Vol. 1 .... **98,00 DM**
- ☐ Sim City enchanced ... **29,95 DM**
- ☐ Buzz Aldrin's Race into Space .... **29,95 DM**
- ☐ Flight of the Intruder .... **12,95 DM**
- ☐ Stunt Driver .... **12,95 DM**
- ☐ Ambush .... **12,95 DM**

- ☐ Larry 1–6 .... **49,95 DM**
- ☐ Goblins 3 .... **34,95 DM**
- ☐ Master of Magic .... **34,95 DM**

Chris Hülsbeck CDs
- ☐ Soundfactory .... **33,95 DM**
- ☐ Rainbows .... **30,95 DM**
- ☐ Turrican .... **31,95 DM**
- ☐ To be on top .... **29,95 DM**

PC 3,5
- ☐ Heimdall 2 .... **24,95 DM**
- ☐ Syndicate .... **30,00 DM**
- ☐ Lost in time .... **14,95 DM**

Software
- ☐ Online Shareware .... **29,95 DM**
- ☐ Kreativpreis CD .... **29,95 DM**

Porto/Verpackung (Inland 6 DM, Ausland 16 DM) bzw. NN-Gebühr 9 DM; Bestellungen über 200 DM nur per Vorauskasse (Scheck, Überweisung, bar) oder per Nachnahme.

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Zahlungen in Postwertzeichen können nicht angenommen werden.

JA ich will das PC-Spiel-Abo!

PCS 4/96

☐ **abo**
12 Ausgaben (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 80 DM (europäisches Ausland für 95 DM / Übersee auf Anfrage)

☐ **freundschaftswerbung abo + prämie**
mind. 12 Ausgaben, das Abo verlängert sich automatisch, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird; die Prämie (Triple Action Vol. 6) geht an unten stehende Adresse

☐ **geschenkabo** Rechnung geht an untenstehende Adresse

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum / Unterschrift ✗

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

✗

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)

ich bekomme das abo:
(man kann sich *nicht* selber werben!)

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum / Unterschrift ✗

Die Abo-Prämie wird nach Bezahlung der Rechnung versendet. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

gewünschte zahlungsweise
- ☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

- ☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte *keine* Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten)

Dabei wurde auf eine ältere Version des Renderers zurückgegriffen, da diese die Bilder in der Hälfte der Zeit erzeugt.

Um die Bewegungen realistisch wirken zu lassen, haben die CIs nicht etwa ein Motion-Capturing-System benutzt, sondern ausgiebige Studien an Menschen und Tieren vorgenommen. Anschließend wurden die 3D-Modelle auf klassische Art und Weise "von Hand" animiert. An den Hintergründen, die in Öl gemalt wurden, haben unter anderem ehemalige Disney-Zeichner mitgearbeitet. Die fertigen Gemälde wurden später eingescannt und dann in das Programm integriert.

Bei Lost Contact bekommt Ihr Kontakt mit vielen verschiedenen Raumern

Ein erster Eindruck aus Lost Contact

Sehr viel Arbeit hat man auch in die Ausarbeitung der Musik gesteckt: Die Melodien wurden komplett von Jörg Schwiezer komponiert und später für Orchester umgesetzt. Die zum Spiel gehörende Audio-CD wurde in Zusammenarbeit mit dem Symphonischen Orchester Zambre, Polen, aufgenommen. Gerüchte darüber, daß die Geschichte von Jack bald in einem zweiten Teil fortgesetzt werden soll, kursieren bereits.

Next Century

Zur Zeit hat das Team von Century Interactive zwei Projekte in Arbeit: In sehr frühem Stadium befindet sich das Unterwasser-Abenteuer **Under Pressure**, das komplett mit 3D-Grafik versehen sein soll. Dabei sollen auch in Echtzeit berechnete Nebeleffekte und sogenannte Lens-Flares zum Einsatz kommen, um alles richtig realistisch wirken zu lassen. Die ersten Bilder, die von dem Projekt gezeigt wurden, sahen sehr vielversprechend aus. Noch in diesem Jahr soll das Spiel fertiggestellt werden und zu Weihnachten in die Geschäfte kommen.

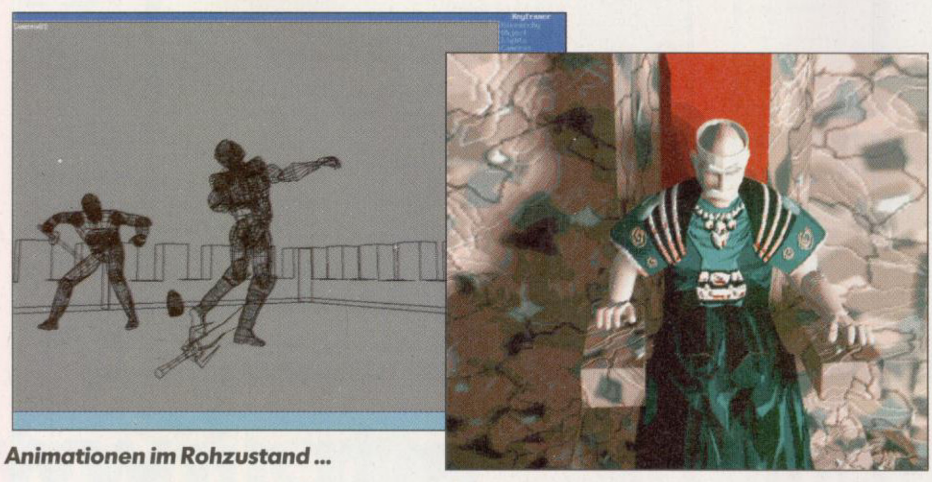
Wesentlich weiter fortgeschritten ist man bei der Arbeit an einem Weltraumprojekt, das den Arbeitstitel **Lost Contact** trägt. Das Action-Adventure soll eine Mischung aus Weltraumspiel, Panzersimulation und 3D-Ballergame sein – das verspricht vielfältige Spielmöglichkeiten.

Im Jahr 2300 ist die Erde von Umweltkatastrophen nahezu zerstört, und die Menschheit ist in den Weltraum geflüchtet. Typherra ist neuer Sitz der Regierung, jedoch fehlt es an wichtigen Rohstoffen. Daher hat man sich entschlossen, das Stratos-System zu besiedeln. Nach kurzer Zeit jedoch treten die ersten Störfälle auf: Förderroboter werden sabotiert, Wissenschaftler verschwinden ...

Daß dahinter Aliens stecken, dürfte erfahrenen Spielern längst klar sein. Bald erfolgen auch die ersten offenen Angriffe. Das Schlachtschiff USS Explorer macht sich auf den Weg, um die Situation zu bereinigen. Als Spieler übernimmt man das Kommando über den Kreuzer.

Von Bord des Schiffs aus können Missionen mit Kampfjägern im Weltraum, mit wendigen Gleitern oder Panzern auf der Planetenoberfläche und sogar zu Fuß in Stationen und fremden Raumstationen gestartet werden. Jede einzelne Spielphase hat quasi ihre eigene 3D-Engine, und was die Phasen im einzelnen zu bieten haben, hört sich schon mal gar nicht so schlecht an. Dreidimensionale Umgebung sowie voll texturierte Objekte sind selbstverständlich. Besonderen Wert legte man auf ein möglichst perfektes Lightsourcing. Qualitativ soll das Game bekannten Vorbildern wie *Wing Commander* oder indizierten Ballerspielen in nichts nachstehen. ❑

ag



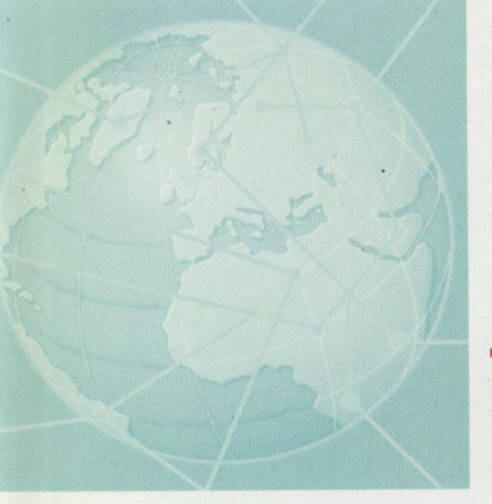
Animationen im Rohzustand ...

... und im Spiel

Die Bermuda-Story

Ausgezeichnete 3D-Grafiken wurden bei diesem Action-Adventure mit gemalten Hintergründen kombiniert. In über 250 Einzelszenen muß sich der Held des Spiels, J. J. Thompson, gegen Dinosaurier und andere Untiere der Frühzeit zur Wehr setzen. Dabei steht ihm die Prinzessin eines Einwohnerstamms mit Rat und Tat zur Seite. Im Laufe der Reise durch das merkwürdige Land muß der Held Höhlensysteme, fremde Städte und den Dschungel durchkämmen, bevor er die Prinzessin am Ende des Abenteuers in die Arme schließen kann.





TRONIC
Media World

Wir sind online!

Für alle Datenreisenden sind wir jetzt online erreichbar, und dem regen Austausch via Datenautobahn steht nichts mehr im Weg. Für uns war klar, daß wir bei unseren Webseiten eine gesunde Mischung aus Information und Übersichtlichkeit machen wollten. Dafür hat sich unser System-Administrator schwer ins Zeug gelegt. Daß alles rechtzeitig zur CeBIT fertig wird, hat ihm nicht nur Schweißperlen auf die Stirn getrieben, sondern auch graue Haare im Dutzendpack beschert. Aber das ist Streß von gestern, und heute können wir Euch einiges bieten.

Außer ausgewählten Inhalten der aktuellen PC-Spiel-Ausgabe wie Spiele-Reviews, Screenshots, Demos, Shareware, Updates, Bugfixes, Tips und Tricks bringen wir natürlich auch Ausblicke auf kommende Themen, die in den nächsten Ausgaben behandelt werden. Außerdem werden unsere Redaktions-Comics und der bereits zum Klassiker mutierte Space-Rat-Comic dabei sein.

Wer sich bei unserer Schwester-Zeitschrift In'side MULTIMEDIA informieren möchte, kann ebenfalls auf zahlreiche aktuelle Themen und Datenbanken zugreifen. Dort gibt es alles, was rund um das Thema PC gerade angesagt ist. Fundierte Hardware-Tests sind ebenso vorhanden wie Schwerpunktthemen über zukünftige Technologien und Anwendungsprogramme.

Klaro, daß wir außerdem Links zu jeder Menge weiterer wirklich interessanter Seiten bieten. Nicht zu verachten ist unser kommerzieller Bereich. Der Top Shop ist eine breitgefächerte Auswahl von Spielen für den schmalen Geldbeutel, diverser Hardware und nicht direkt computerbezogenen Gimmicks wie zum Beispiel Roboterbausätze oder eine riesige Star-Trek-Kollektion. Das virtuelle Schaufenster bietet alles, was das Trekki-Herz begehrt, von der Uniformjacke über das Batch bis hin zu einer umfangreichen Modellbausatzreihe.

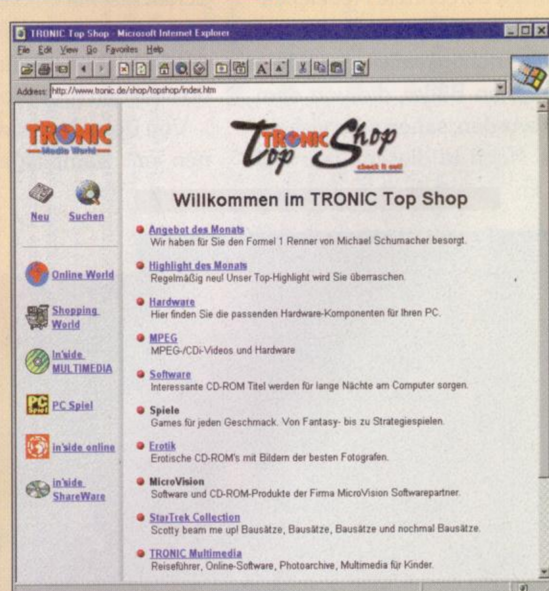
Einen besonderen Service für unkomplizierte Datenreisen bieten wir ebenfalls an. Unsere Search-Seite bietet alle gängigen Search-Engines für das Internet. Lycos, Yahoo!, Web-

PC Spiel im Internet

Wer **http://www.tronic.de** eingibt, steht alsbald mitten im Online-Leben. Hier gibt es nicht nur einen direkten Draht zur Redaktion, sondern auch die passende Plattform, um erfolgreich durch das Internet zu surfen. Insgesamt zehn Search-Engines können direkt beauftragt werden. Also gleich mal das Modem warmlaufen lassen und reinschauen!



Die TRONIC-Homepage ist schnell aufgebaut und verzweigt direkt zu allen wichtigen Inhalten



Im Top Shop gibt es immer das eine oder andere Schnäppchen

http://www.tronic.de http://www

Crawler, Dino, Web.de, Alta Vista, Excite, Info Seek und Magellan stehen jetzt für den Direktzugriff bereit. Einfach hinter dem Logo der gewünschten Engine das oder die Suchworte eingeben, und die Ergebnisse gibt es sozusagen frei Haus. Wir in der Redaktion haben sie mitlerweile zu unserer Homepage gemacht.

Die **Tronic Media World** ist ein Forum für Computerinteressierte, die es leid sind, durch Berge von Web-Seiten zu surfen, um die Perlen herauszufischen. ❑

cus



Wie komme ich ins Internet?

Um von den vielerlei Diensten im Internet profitieren zu können, gibt es verschiedene Wege. Idealerweise habt Ihr die Gelegenheit, einen PC oder ein Grafikterminal innerhalb eines Firmen-, Schul- oder Universitätsnetzwerks zu nutzen, die in ständiger Verbindung mit dem Internet stehen. Idealerweise deswegen, weil Euch der Zugriff dann nichts kostet.

Wenn Ihr von zu Hause aus aufs Internet zugreifen wollt, braucht Ihr einen Dienstleister, der Euch sozusagen auf die Datenautobahn mitnimmt – einen Internet-Provider. Er weist Euch einen Einwahlknoten zum Anwählen per Modem und Telefonleitung (oder auch per ISDN-Karte und ISDN-Leitung) zu. Die Zugriffskosten setzen sich aus den Nutzungsgebühren, die der Provider für seine Dienste verlangt, und den Telefongebühren, die für die Verbindung von Euch bis zu seinem Einwahlknoten anfallen, zusammen. Es ist klar, daß ein weit entfernter Provider, dessen Anwahlknoten nur zum Ferngesprächstarif zu erreichen sind, keine gute Lösung darstellt – auch wenn er seine Dienste ansonsten noch so billig anbietet.

Als preiswerte Provider mit vielen Einwahlknoten im Bundesgebiet haben sich insbesondere MAZ und Contrib.Net hervorgetan. Nicht ganz billig, dafür aber an vielen Orten zum Nahtarif zu erreichen ist EUnet. Erst relativ kurze Zeit ist Europe Online als Provider aktiv. Die derzeit 135 Einwahlknoten machen diesen Online-Dienst mit Internet-Zugang aber gerade für Kunden in manchen kleineren Städten besonders attraktiv. Darüber hinaus bieten auch AOL, CompuServe und T-Online (der ehemalige Btx-Dienst der Telekom) einen Zugang zum Internet an.

Wer sich für den Weg über T-Online entscheidet, zahlt saftige zeitabhängige Gebühren, solange er auf die Dienste des Internet zugreift. Der Vorteil besteht darin, daß die T-Online-Knoten von überall in Deutschland zum Citytarif erreichbar sind. Der Zugang über T-Online ist daher oft der einzig gangbare Weg für Leute, die in der tiefsten Provinz wohnen. Wenn geklärt ist, auf welche Weise man ins Internet kommt, braucht man noch die geeignete Software für die Internet-Dienste, die man benutzen will. Wer über einen kommerziellen Online-Dienst wie AOL, CompuServe oder T-Online ins Netz geht, hat die nötige Software für WWW-Zugriff und E-Mail bereits.

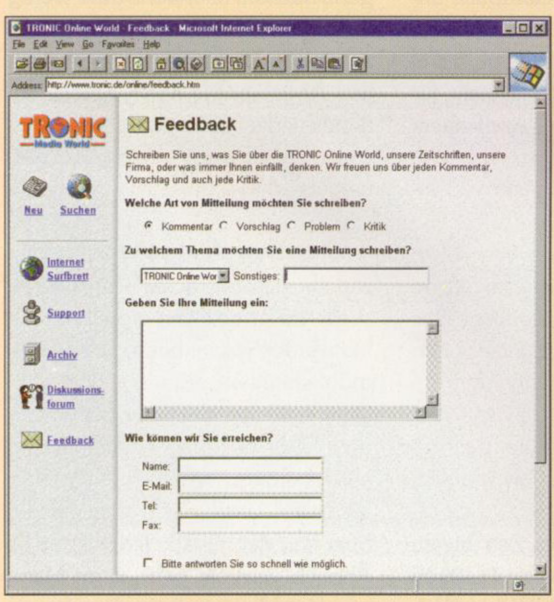
Als eine Art Brücke zwischen dem Windows-System und den Programmen fürs Internet fungiert eine Datei mit dem Namen WINSOCK.DLL. Besitzer von Windows 95 finden eine passende Datei samt dem nötigen Drumherum bereits in ihrem System integriert. Wer ein klassisches Windows-System benutzt, muß eine entsprechende Winsock-Schnittstelle mit Wählfunktion erwerben (beispielsweise das verbreitete Shareware-Programm Trumpet Winsock). Für das Stöbern im World Wide Web, dem zur Zeit populärsten Internet-Dienst, wird dann ein Web-Browser verwendet, der auf der Winsock-Schnittstelle aufsetzt. Es sind etliche solcher Browser auf dem Markt. Der verbreitetste heißt Netscape Navigator, ist in seiner aktuellen Version 2.0 leistungsfähig und wird als Shareware vertrieben.

Hier noch eben die Ansprech-Telefonnummern der oben genannten Provider, und dann heißt es "Allzeit gute Connects!" ❑

sz

AOL, Tel.: 0180 / 36 15 90
CompuServe, Tel.: 0130 / 37 32
Contrib.NET, Tel.: 030 / 25 30 12 00
Europe ONline, Tel.: 089 / 92 09 70
EUnet, Tel.: 0231 / 972-00
MAZ, Tel.: 040 / 76 62 91 623
T-Online, 0228 / 18 10

THEMA



Direkter Draht zur Redaktion: unsere Feedback-Seite



Auch unsere Schwester-Zeitschrift In'side MULTIMEDIA bietet reichlich News aus der Hard- und Softwareszene

w.tronic.de http://www.tronic.de



SPIELE IM WORLD WIDE WEB

Blind Date im Internet

Weil mit dem World Wide Web das Internet bunt und auch für weniger technikbesessene Zeitgenossen interessant geworden ist, entsteht mittlerweile eine neue Generation von Computerspielen. Es lohnt sich, sie einmal anzusehen.

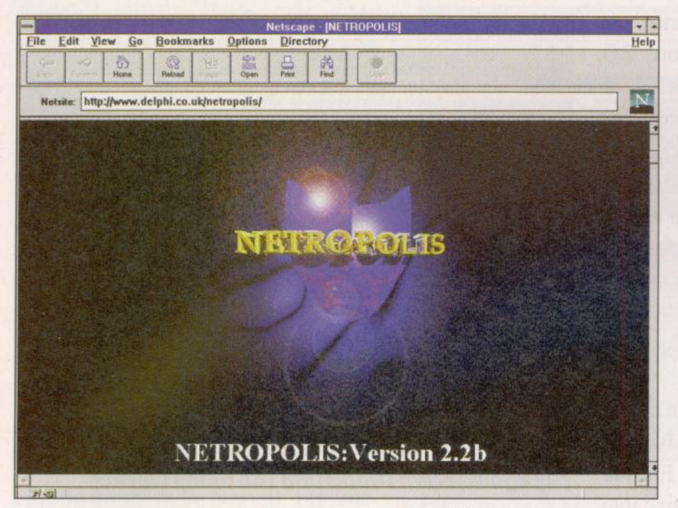
Lehnt Euch zurück, schließt die Augen, und stellt Euch vor, täglich andere Computerspiele zu spielen – umsonst. Entspannt Euch und malt Euch den Spaß aus, wenn Ihr diese Spiele mit Leuten auf der ganzen Welt spielt, die Ihr vorher gar nicht kennt, aber kennenlernen könnt, weil Ihr während des Spiels Kontakt mit ihnen bekommt.

Wenn Ihr jetzt die Augen aufmacht und Euren einsamen Computer anschaut, neben dem ein CD-ROM-Spiel für hundert Mark liegt, haltet Ihr diese Vorstellung vielleicht für einen vorgezogenen Aprilscherz oder für pure Zukunftsmusik. Für alle, die mit ihrem Computer ans Internet angeschlossen sind, hat die Zukunft aber schon ein ganz klein wenig begonnen. Spiele im World Wide Web sind ein Konzept, das zwar noch in den Kinderschuhen steckt, aber an allen Ecken und Enden tut sich was. Schon jetzt lohnt es sich, mal etwas genauer nachzusehen, was derzeit schon möglich ist.

Bereits seit längerer Zeit bieten private Computerfreaks in ihren Homepages im World Wide Web ganz unterschiedliche Spiele an. Da sind zum Beispiel Varianten von Tic Tac Toe, Mastermind, Schiebepuzzles oder Quizspiele. Das alles ist ganz hübsch, aber auf Dauer wenig aufregend. Weit interessanter sind – zumindest wenn man einen Sinn fürs Abgefahrene hat – Spiele, bei denen jeder Mitspieler seinen Teil zum Wachstum des Ganzen beiträgt.

Das Spiel, das wächst

Da gibt es das **Wacky World Wide Web Adventure**: Bei diesem Game kann jeder Spieler neue Handlungsmöglichkeiten erfinden und entscheiden, was in der entsprechenden Situation geschehen soll. Bei solch einem wachsenden Spiel bleibt die Logik ein wenig auf der Strecke, der Spaß jedoch nicht. Ähnlich verrückt geht es im **Maze** zu, einem Labyrinth, in dem Personen auf der ganzen Welt einzelne Felder besetzen und die Mitspieler mit mal mehr, häufiger weniger



Willkommen zu Netropolis

ernst gemeinten Fragen löchern und auf Antwort per E-Mail warten.

Weil immer mehr finanzkräftige Firmen das WWW als Werbefläche entdecken, sind seit einigen Monaten auch immer mehr eher ernstgemeinte und aufwendige Spiele im Netz zu finden. Anarchy Entertainment beispielsweise hat mit **Dread** ein schick gemachtes Adventure auf seinem Server, das mit sehr stimmungsvoll-düsterer Grafik und einem Fantasy-Szenario aufwartet.

Wer von den neuesten LucasArts-Adventures verwöhnt ist, wird vielleicht Animation und Sound vermissen. In dieser Beziehung hinken praktisch alle heute gängigen Spiele im Netz den kommerziellen Produkten hinterher, obwohl die neuesten Versionen der Web-Browser die entsprechenden Funktionen für Sound bereitstellen. Das vielleicht bekannteste Programm Net-

Netscape - [Netroworld UK & Eire]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Help

Netsite: http://www.delphi.co.uk/cgi-bin/delphi/interactive/simcontrol/maplist

Netroworld: UK & Eire

Please select the area where your company is, or will be based.

Aberdeen, Edinburgh, Belfast, Newcastle, Manchester, Dublin, Norwich, London, Bangor

Hier kann der Standort der Firma ausgewählt werden (Netropolis)

Surfin' WWW
Thomas Richter unterwegs im Internet

YooHoo, Leute! Ab sofort übernehme ich von Andreas, der diese Kolumne bisher betreute, und führe Euch an die interessantesten Orte in den weiten Welten des Internet. Und auf geht's!

Weltraumfreunde und Hobby-Astronauten kommen bei der folgenden Adresse auf ihre Kosten:

http://issa-www.jsc.nasa.gov

Auf verschiedenen Seiten werden die Hintergründe aufgearbeitet, über die man beim Aufbau einer kolonisierbaren Raumstation nachdenken muß. Technische Daten werden hier ebenso präsentiert wie zahlreiche Weltraumbilder.

Etwas wirklich Eigenartiges erwartet Datenreisende beim Betreten der Web-Page des Magiers Uri Geller:

http://www.urigeller.com



Auf einer Weltkarte soll man mittels Gedankenkonzentration Schätze entdecken. So unglaublich das klingen mag, es kommt noch besser: In einen Safe hat der Künstler einen Teelöffel gelegt, von dem in regelmäßigen Abständen Bilder übers Netz gejagt werden. Alle Cybernauten sollen diesen Löffel mit telekinetischen Kräften verbiegen und dabei noch eine Million Dollar gewinnen können. Zur Zeit fehlt aber noch der Sponsor.

Wer jetzt noch Infos zu Games braucht, der ist auf der Hyper-Active-Seite gut aufgehoben:

http://hyper.com.au/games/index2.html

So, das war's auch schon wieder. Tips, Kommentare und Kritik an Thomas Richter unter folgender Adresse:

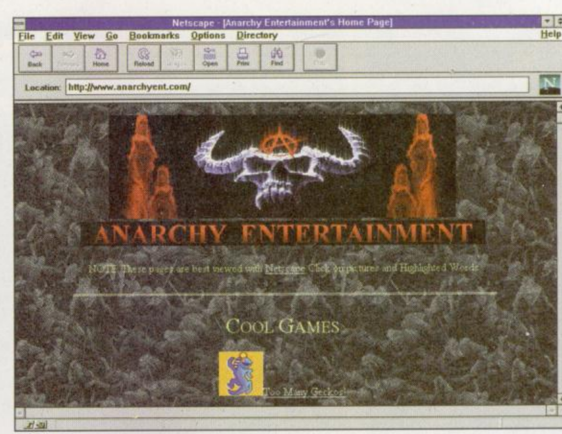
Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de

See ya!

scape wartet ab der Version 2.0 auch mit der Möglichkeit zur Darstellung von Animationen auf. Bis sich so etwas zum Standard entwickelt, werden sicherlich nur noch wenige Monate vergehen.

Mangel an Sound und Animationen sollte die Freude an Spielen wie Dread allerdings nicht trüben, sind doch die englischen Texte gut geschrieben und stellenweise ziemlich witzig. Es stellt sich letzten Endes nur die Frage, warum sich Firmen die Mühe machen, Interessenten kostenlos an ihren Werken teilhaben zu lassen. Bei Anarchy Entertainment ist es ganz offensichtlich so, daß einige Programmierer ihr Talent im Gestalten von WWW-Seiten unter Beweis stellen wollen, um Aufträge von anderen Firmen zu erhalten, die bei der Einrichtung von Web-Seiten auf das Können von ausgewiesenen Profis vertrauen.

Bei **Virtual Nashville**, einem weiteren Web-Adventure, ist das etwas anders. Es ist eine Variante der inzwischen auch auf herkömmlichen Datenträgern verbreiteten Werbegames, die potentiellen Kunden der Anbieterfirma den Firmennamen und die Produktpalette auf spielerische Weise ans Herz legen wollen.



Anarchy Entertainment wartet mit zwei Netzgames auf: Dread und Too many Geckos

Es geht um die Jagd nach einem Plattenvertrag, das ganze ist ziemlich aufwendig gestaltet und bietet stellenweise sogar Ton. Trotzdem ist die Atmosphäre nicht so stimmungsvoll wie bei Dread.

Hier beginnt die Schatzsuche im Schloß

Wirklich interaktiv

Leider lassen beide Spiele die Extra-Dimension außer acht, die das Netz bietet, nämlich die Möglichkeit, daß viele Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Wie das geht, zeigt **Netropolis**. Hier darf man sich sein eigenes Unternehmen aufbauen. Mit Würstchenbude oder Nobeldisco wird

Noch mehr Spiele

Wer Spaß an der Sache findet und weitere Games im Internet sucht, sollte einen Blick in **Zarf's Liste** werfen:

http://www.cs.cmu.edu/afs/andrew/org/kgb/www/zarf/games.html

Speziell für sogenannte Multi-User-Dungeons (MUDs), eine eigene Kategorie von Netzspielen, bietet der **MUD-Connector** viel Stoff:

http://www.absi.com/mud/index.html

Geld gescheffelt, und mit der Zeit kann man sein Imperium vergrößern. Doch man ist nicht allein, denn eine ganze Menge anderer Mitspieler versuchen das gleiche. Anfangs kennt man vielleicht nur die Namen der konkurrierenden Firmen, später tauscht man sicherlich mit dem einen oder anderen Mitspieler Nachrichten aus und bildet strategische Allianzen.

Weil die eigenen Spieloptionen auch von den Aktionen der Mitspieler abhängen, erstreckt sich ein Spiel über einen langen Zeitraum. Häufig muß man warten, bis wieder ein "Zug" möglich ist. Deshalb spielt man eigentlich nicht "am Stück", sondern kehrt regelmäßig ins Spiel zurück. Zu lang dürfen die Pausen aber auch nicht ausfallen, denn dann wachsen Netropolis und der Kontostand des Gegners ohne das eigene Zutun. Das Game findet sich übrigens als Attraktion inmitten eines bunt gemischten kommerziellen Angebots, für das es seine Spieler interessieren soll. Es ist selbst aber frei von Werbung und ein gutes Beispiel dafür, wie die Netzspiele der Zukunft aussehen könnten.


Die Adressen:

Dread
http://www.anarchynet.com/

Virtual Nashville
http://virtualnashville.com/

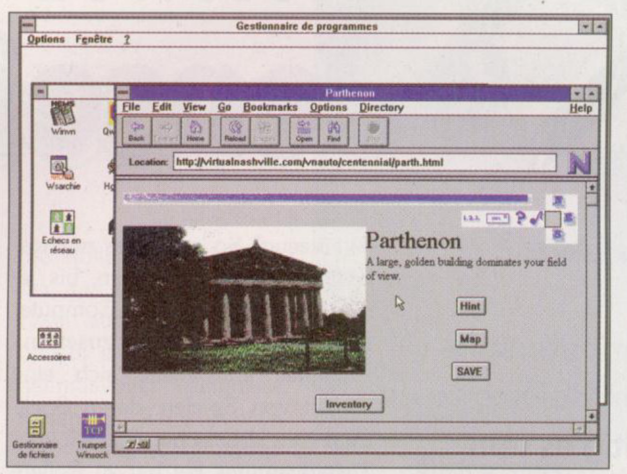
Netropolis
http://www.delphi.co.uk/netropolis/

Der Schatz im Schloß
http://ourworld.compuserve.com/homepages/DCS

Sol
http://www.freeport.de/Sol

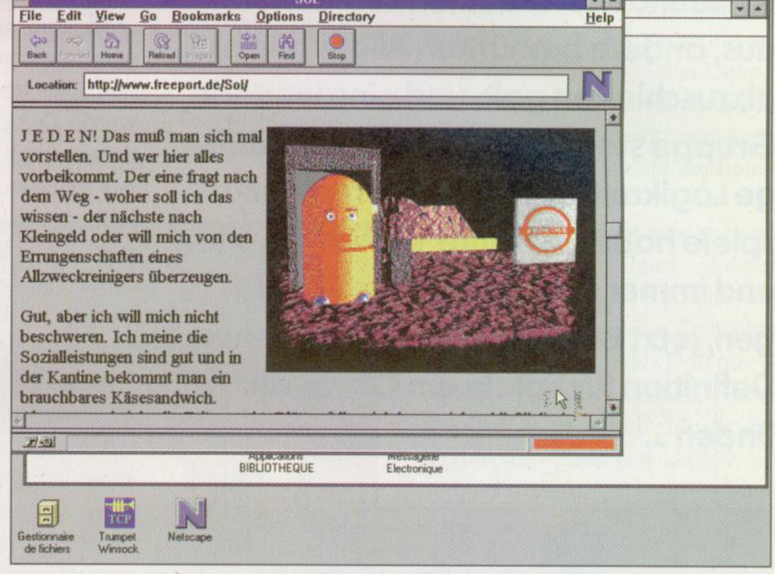
Wacky World Wide Web Adventure
http://ugweb.cs.alberta.ca/~hubick/adventure/adventure.cgi

The Maze
http://info.archlab.tuwien.ac.at/~mwuits/maze.html



Kleine Spazierfahrt durch Nashville

Noch ein kleiner Blick nach Deutschland: Hier findet man unter anderem als Werbung für eine kleine Softwarefirma ein hübsch gemachtes Grafikadventure. Schatzsuche in einem alten Schloß – hier kommt "Fünf-Freunde"-Atmosphäre auf. So professionell aufgemacht wie die oben genannten Sites ist es allerdings nicht. Das Spiel mit dem Namen **Sol** ist noch im Aufbau und stellt ebenfalls so etwas wie ein lockendes Schaufenster für ein virtuelles Kaufhaus dar. Was bisher zu sehen und spielen ist, verspricht eine ganze Menge. Planeten müssen besiedelt werden, dabei geht's vor allem um den wirtschaftlichen Erfolg. Strategiespiel paart sich mit einer Prise Humor, und erfreulicherweise wird auch hier die Kommunikation zwischen den Mitspielern erlaubt – allerdings erst in höheren Levels.

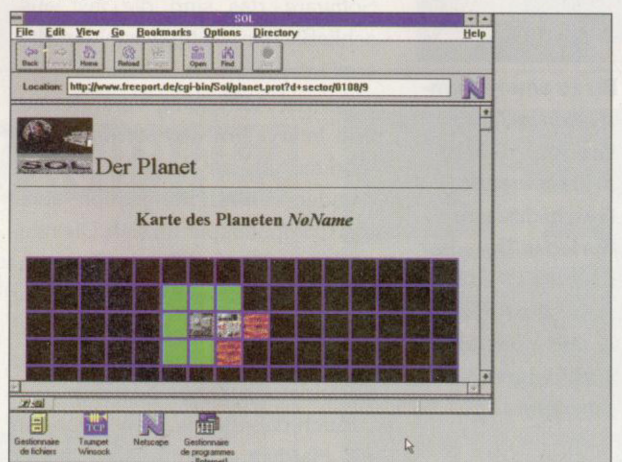


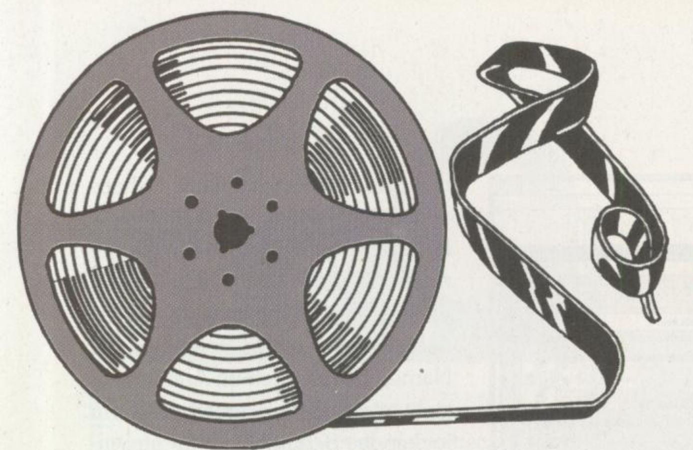
Begrüßungszeremonie bei Sol

Was bringt die Zukunft? Games wie Netropolis oder Sol könnten den Weg weisen, wobei wohl die Themenvielfalt noch zunehmen wird. Ton und Animation werden bald Standard sein, und in Deutschland bleibt in diesem Zusammenhang zu hoffen, daß das hiesige Netzsystem endlich besser ausgebaut wird, um schneller große Datenmengen zu transportieren. Vorläufig ist das eines der Handicaps für Actiongames: Obwohl interessante Konzepte bereits angedacht wurden, sind die Leitungen noch zu langsam. ❑

Andreas Lober

Der Planet ist noch nicht weiter erkundet

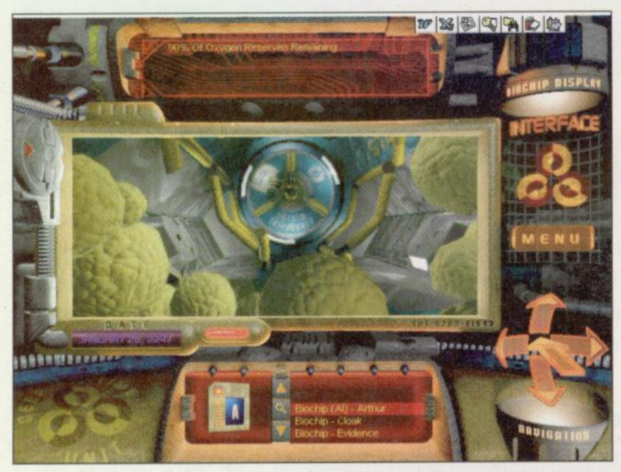




NEUES VOM INTERAKTIVEN

Jenseits aller

Schon mit den ersten Computerspielen hat das junge Medium Heimcomputer gezeigt, wie vielfältig es sein kann: Es gab Spiele, die kamen ausschließlich mit erzählenden Texten aus, andere bemühten Aliens, die es abzuschießen galt, und eine weitere Gruppe stellte den Spieler vor knifflige Logikaufgaben. Die Computerspiele haben sich ihre Vielfalt erhalten und immer neue Wege eingeschlagen, jetzt ist es an der Zeit, eine neue Definition für Spiele am Computer zu finden ...



Bis zu einer Raumstation im Orbit des Saturns führt die spannende Geschichte von Buried in Time, bei dem die Grenzen zwischen Abenteuer und interaktiver Erzählung verschwimmen

Es war einmal vor drei Jahrzehnten: Computer gab es nur an Universitäten und im Verteidigungsministerium – zwar jeder für sich groß wie ein Wohnzimmer und einige hunderttausend Dollar wert, aber trotzdem begegneten viele Studenten dem Computer mit wenig mehr Respekt als irgend einem anderen "Werkzeug". So konnte es zwangsläufig nicht lange dauern, bis jemand auf die Idee kam, Computer auch zur Unterhaltung einzusetzen.

Schnell entwickelte sich eine Vielfalt von Spielen, deren Spektrum vom klassischen Schach über Textadventures bis hin zu Rollenspielen reichte. Die Begeisterung für diese neue Art von Spielen war so groß, daß mancher Universitätscomputer durch die stark gestiegenen Spielaktivitäten fast lahmgelegt wurde. Der Enthusiasmus der Studentenschaft war keine Marotte einer intellektuellen Minderheit. Als Heimcomputer mit der Zeit für den durchschnittlichen Haushalt erschwinglich wurden, waren Computerspiele die Programme, die am häufigsten benutzt wurden.

Viele Firmen, die handelsübliche PCs verwenden, bekommen die Faszination der Spiele deutlich zu spüren. Eine Erhebung aus den USA beziffert den Schaden, der durch Spielen am Arbeitsplatz verursacht wird, auf mehr als vier Milliarden Dollar.

Teddy, Spielzeugeisenbahn und Zinnsoldat hatten harte Konkurrenz bekommen. Schon wenige Jahre nachdem die digitale Unterhaltung als Mitbewerber auf dem Spielzeugmarkt mitmischte, wurde Nintendo größter Spielwarenhersteller der Welt; Computerspiele, Hard- und Software, das sind die fast ausschließlichen Tätigkeitsfelder dieses Unternehmens.

So viel Aufregung, Veränderung und Innovation wie auf den Weltmärkten und im Verhalten der Anwender verursachte jedoch auch das Computerspiel an sich. Die neuen Möglichkeiten, die große Nachfrage und nicht zuletzt die Phantasie vieler Programmierer, Musiker und Grafiker führten zu permanenter Veränderung des Angebots.

Auch die rasante Entwicklung in der Hardware verführte zu immer neuen Spielen. Fast alle zwei Jahre verdoppelte sich die Leistung eines durchschnittlichen PC und damit auch das Aussehen der Spiele. Tatsächlich sind es hauptsächlich Spiele, die aus einem Computer echte Leistungsbeweise herauskitzeln.

Mit wachsenden Möglichkeiten, sich ständig steigernden Audio- und Videomöglichkeiten und vereinfachter Programmierung setzt sich die stetige Entwicklung der Computerspiele fort. Neben Games aus den zwischenzeitlich fest etablierten Genres wie Simulation, Abenteuer, Jump'n'Run und Rollenspiel tauchen immer wieder Programme auf, die in keine Schublade passen wollen.

Die "interaktiven Filme"

Erste Vorboten dieser neuen Welle waren die "interaktiven Filme", die besonders die neuen Möglichkeiten im Video- und Audiobereich ausnutzten. Das Strickmuster, nach dem die ersten "Games" dieser Art gemacht waren, war indes einfach: Eine zentrale Spielhandlung sowie verschiedene Seitenstränge und Sackgassen wurden als Drehbuch zusammengestellt. Die für die gesamte Handlung notwendigen Szenen wurden mit Schauspielern gedreht. Futuristische Schauplätze und Hintergründe wurden mit 3D-Software ins Bild gesetzt und dann mit den Filmsequenzen gemischt. Das so entstandene Material wurde programmiertechnisch so bearbeitet, daß daraus eine echte Filmhandlung wurde, die auf dem Computermonitor ablief.

Fast immer setzen sich solche interaktiven Filme sowohl aus Szenen, die einfach nur ablaufen und angesehen werden können, als auch Szenen, in die Spieler eingreifen können, zusammen. Hier kann man in einem bescheidenen Rahmen den Fortgang der Geschichte

Highscores

beeinflussen, indem man entscheidet, welchen Weg die Spielhelden einschlagen sollen.

Szenen, in denen der Spieler Schauplätze mit der Maus nach bestimmten versteckten Gegenständen oder Schaltern absuchen muß, sind auch oft zu finden. In sogenannten Actioneinlagen (oder -sequenzen) verlangt so mancher interaktive Film vom Betrachter geschicktes Eingreifen zur Rettung der Spielhelden.

Bei Programmen dieser Art war die Nähe zu den "klassischen" Computerspielen noch unmittelbar spürbar. Nicht zuletzt, weil sich diese Games vieler Elemente bedienten, die aus den Bereichen des herkömmlichen Computerspiels sattsam bekannt waren.

Neben diesen Programmen, die den Games noch sehr verwandt sind, gibt es inzwischen eine Entwicklung, die sich von den klassischen Spielideen noch weiter weg bewegt. Ein besonders eindrucksvolles Beispiel ist das Programm *The Dark Eye* der Firma Inscape. Hier werden die Geschichten Edgar Allan Poes mit animierten Puppen zu unheimlichem Leben erweckt.

Zwar lassen sich auch in diesem Programm die grundsätzlichen Strukturen eines Abenteuerspiels entdecken, doch die Software ist der "interaktiven Erzählung" viel näher. Als Spieler übernimmt man die Rolle eines Mannes, der den Mord an seiner Frau aufklären möchte und in einen Strudel geheimnisvoller Ereignisse rutscht. So kann er etwa über das Berühren des eigenen Spiegelbildes in andere Bewußtseinsebenen reisen, die verschiedene Geschichten Poes widerspiegeln. Als Erzähler fungiert der Schriftsteller William Borroughs, Musik und Geräusche stammen von Thomas Dolby und Headspace, und Poes Werke liefern die Grundzüge der Geschichten: ein Team aus echten Künstlern, die ein digitales Kunstwerk geschaffen haben. Eine ausführliche Besprechung diese Programms findet sich in der PC Spiel 3/96. In der diffusen Zone zwischen Spiel, Infotainment und seriöser Anwendung tummeln sich auch die Produkte bekannter Musikinterpreten, die das neue Medium für sich entdeckt haben. In den interaktiven CDs von Peter Gabriel, den Fanta4, Herbert Grönemeyer oder der Stones erhält man einen Einblick in das Weltbild der betreffenden Musiker.

Spektakuläre Schauplätze und Bilder, die Spiele aus der Grauzone bieten fast immer viel fürs Auge – hier aus Panic in the Park

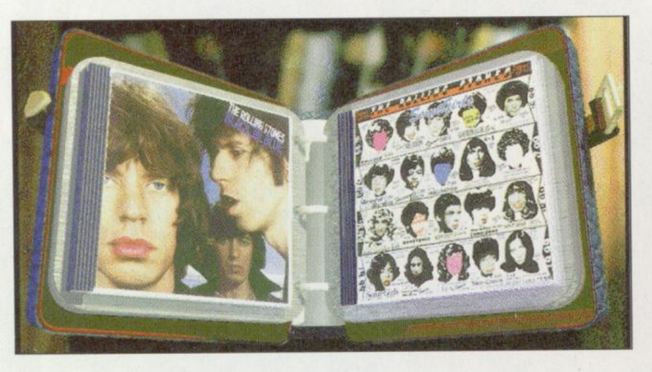



Johnny Mnemonic: Ein ideales Beispiel für einen interaktiven Film

So ist die CD der Stones an deren gleichnamigem Album Voodoo Lounge festgemacht und läßt den Anwender eben diese Örtlichkeit mit der Maus erkunden. Dort gibt es Musikvideos zu entdecken, Hintergrundinfos über die Musik der Stones, ihre Tourneen können abgerufen werden, und auch die Musiker selbst tauchen in Interviews und als Gäste der Lounge auf.

Projekte statt Personen

Einen Schritt weiter gehen die "Residents" als avantgardistische Band (oder sollte man eher Projekt sagen?) aus San Francisco. Da die Residents ursprünglich eine reine Studioband waren, deren Mitglieder Wert darauf legten, anonym zu bleiben, standen hier ohnehin die Projekte und die Musik im Vorder-



Die Grenzen zum Musikgeschäft werden fließend, immer öfter bringen bekannte Bands auch interaktive CDs heraus, die nahe am Computerspiel angesiedelt sind

grund. Zudem waren die Residents schon immer ein wenig technikverliebt, und wenn es ein neues technisches Gimmick auf dem Markt gab, waren sie unter den ersten, die es sich zulegten.

So kam es zu einem sehr frühen Kontakt zum Medium Computer und dessen stetig wachsenden Möglichkeiten. Mit der *Residents CD ROM* und der weltweit vielbeachteten *Freak Show* machten die Musiker deutlich, daß sie die Möglichkeiten des PC tatsächlich als neues Medium zu nutzen verstanden. Besonders prägend wurde der Kontakt zwischen dem Künstler und Animator Jim Ludtke und den Residents.

Schon bei der Freak Show hatte man zusammengearbeitet und Gefallen an der gemeinsamen Arbeit gefunden. Kurzerhand zog Ludtke nach San Francisco, und die Arbeit an *Bad Day at the Midway* begann. Auch diesem Projekt lag grundsätzlich eine Abenteuerhandlung zugrunde, doch das Projekt hatte andere Absichten: Die Idee war es, Spielern die Möglichkeit zu geben, in verschiedene Personen zu schlüpfen, die auf dem Midway-Jahrmarkt leben und arbeiten. Wie in einem Adventure steuert man einen Charakter über den Jahrmarkt und bewegt sich per Mausklick von Attraktion zu Attraktion.

Immer wieder kommt es zu Begegnungen mit Personen, in deren Rolle man schlüpfen kann. Zwar steuert man die jeweils ausgewählte Figur, deren Gedankenwelt entwickelt jedoch ein Eigenleben. Je nachdem was gerade betrachtet wurde oder welche andere Person dem Spieler gerade über den Weg läuft, formen sich am unteren Bildschirmrand automatisch die “Gedanken” der aktiven Spielfigur.

An bestimmten Schlüsselpunkten erfährt man mehr zur Geschichte der aktiven Person. Geht man zum Beispiel mit der attraktiven Besitzerin der Schießbude in den privaten Bereich ihrer Attraktion, findet man dort ihren Mann, der im Koma liegt. Ein Mausklick auf den reglos Daliegenden läßt einen kleinen Film mit der Geschichte der Frau ablaufen.

Das Besondere an diesen Geschichten ist, daß sie von verschiedenen Künstlern gestaltet wurden. Sie gaben das Material an Ludtke weiter, und er arbeitete die verschiedenen Geschichten in das Projekt ein.

Neben den Erfahrungswelten der Personen gibt es aber auch so etwas wie eine Rahmenhandlung. Die Atmosphäre und die Typen, die einem in *Bad Day at the Midway* über den Weg laufen, lassen sich aber nur schwer mit Worten beschreiben. Ein kleiner Fotoausflug in den “Jahrmarkt der Seltsamkeiten” soll deshalb auf den nächsten Seiten Abhilfe schaffen.

Anhand dieser wenigen Beispiele läßt sich jedoch eins mit Gewißheit sagen: In Zukunft stehen wir wohl immer öfter Produkten gegenüber, die die Grenzen herkömmlicher Kategorisierungen sprengen. Wie die Musik-CD wird auch die interaktive CD zu einem Medium, auf dem sich Musiker, Schriftsteller, Grafiker und viele andere ausdrücken können. Betrachtet man die Kreativität, die in *Dark Eye* oder *Bad Day at the Midway* steckt, darf man auf die Dinge, die da kommen werden, durchaus gespannt sein. ❑

hs

Games mit neuen Horizonten

Eine kleine Auswahl von Titeln, die sich in der Grauzone der Computerunterhaltung bewegen, haben wir zusammengestellt. Diese Liste ist jedoch eher eine Bestandsaufnahme der Möglichkeiten als ein Einkaufsführer.

Titel: Daedalus Encounter
Hersteller: Mechadeus/Virgin
"Interaktiver Film" mit Tia Carrere und Christian Boucher. Als interstellare Schrottsucher treiben sich die Helden Tia und Christian in einem abgelegenen Raumquadranten herum. Mit dabei: Der Spieler, der in der Gestalt einer fliegenden Sonde in das Geschehen eingreifen kann. Als es zu einer Kollision mit einem riesigen Raumschiff unbekannter Bauart kommt, eskalieren die Ereignisse. Fürs Auge wird hier Außergewöhnliches geboten. Spielerisch warten einige Labyrinthsequenzen, jede Menge verpuzzleter Türschlösser und einige Ballereinlagen.

Titel: Silent Steel
Hersteller: Tsunami/Bavaria
Unterwasserduell zwischen zwei U-Booten. High-Tech-Thriller mit vielen authentischen Filmaufnahmen. Spielerisch bleiben die Interaktionsmöglichkeiten auf Multiple-choice-Boxen beschränkt, in denen der Spieler die Äußerungen des U-Boot-Kapitäns vorgeben kann.

Titel: Voodoo Lounge
Hersteller: Virgin
Ausflug in die Voodoo Lounge der Stones. Musikalische Hintergründe können erkundet, Tourneevideos angeschaut und Interviews mit den Stones abgerufen werden.

Titel: The Dark Eye
Hersteller: Inscape
Unheimliche Reise in die Geschichten E. A. Poes. Atmosphärisch sehr dichte interaktive Erzählung. Künstlerisch gelungen, ohne dabei abzuheben oder langweilig zu werden.

Titel: Club Dead
Hersteller: MTV/Viacom
In nicht allzuferner Zukunft gibt es besondere Clubs, die ihren betuchten Mitgliedern einzigartiges bieten: Virtuelle Realitäten. Als in einem solchen Club ein Mord passiert, muß der Spieler als ermittelnder Detektiv eingreifen. Schnell findet er sich in einer makaber-mystischen Handlung wieder, die zwischen Musikvideo und Cyberpunk angesiedelt ist.

Titel: Are you afraid of the Dark?
Hersteller: Viacom
Kinder an einem Lagerfeuer erzählen sich unheimliche Geschichten über ein altes Theater, in dem Seltsames passiert sein soll. Die Erzählungen führen den Spieler in eine alptraumartige Szenerie, in der sich dank stilistischem Gespür auch schon Kinder ab acht Jahren gruseln dürfen. In dem formal als Adventure einzuordnenden Game wird geschickt mit verschiedenen Erzähl- und Realitätsebenen gespielt.

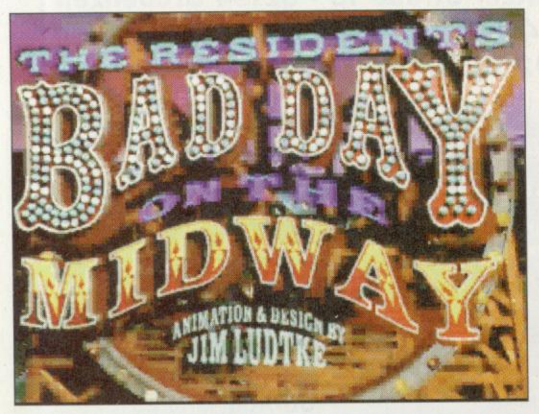
Titel: Quantum Gate
Hersteller: Media Vision
Ein interaktiver Film, der seine adventureartigen Spielelemente auf ein Minimum kürzt. Hier ist der "Spieler" angehalten, mit den Personen zu reden und sich so ein Bild von der Geschichte zu machen. Technisch manchmal nicht ganz auf der Höhe, besticht hier besonders die originelle Geschichte.

Titel: 11th Hour
Hersteller: Trilobyte/Virgin
In einem alten Geisterhaus gibt es Unheimliches zu entdecken. Ein interaktiver Film, dessen Spielelemente sich darauf beschränken, in dem Haus umherzugehen, diverse Rätsel zu lösen – was mit der Einspielung von Videoclips belohnt wird, die die Geschichte des Hauses erhellen. Auch der Vorgänger des Games, *7th Guest* folgt dem gleichen Schema.

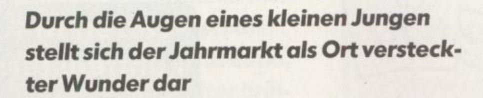
Titel: Johnny Mnemonic
Hersteller: Warner Interactive
In einer nahen Zukunft sind Datenübertragungen im herkömmlichen Sinn nicht mehr sicher genug. Brisante Informationen werden deshalb direkt in die Gehirne spezieller Boten eingespeist. Mit hochbrisanten Daten im Kopf und einer Bande skrupelloser Killer auf den Fersen steht Johnny zwischen allen Fronten. Ein interaktiver Film, der parallel zu den Dreharbeiten des Kinofilms entstand.

Titel: Panic in the Park
Hersteller: Warner Interactive
Noch ein Jahrmarkt, doch der ist stillgelegt. Der Spieler versucht Beweise zu finden, die Licht in eine verzwickte Erbschaft bringen. Mischung aus interaktivem Film und kleinen Geschicklichkeitsspielen.

Titel: Buried in Time
Hersteller: Sanctuary Woods
Zeitverbrechen drohen die Gegenwart aus dem Gleichgewicht zu bringen. In der Rolle eines Zeitagenten sollen die Spieler Licht in die Sache bringen. Zwischen Adventure und interaktivem Film angesiedelt, sind es besonders Grafik und Story, die den Reiz ausmachen.



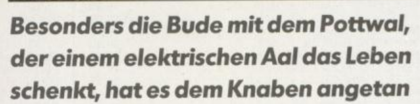
Willkommen auf dem Jahrmarkt der Seltsamkeiten



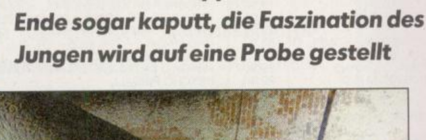
Durch die Augen eines kleinen Jungen stellt sich der Jahrmarkt als Ort versteckter Wunder dar





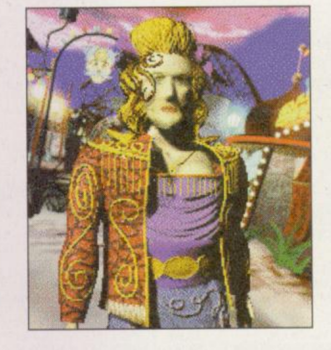


Besonders die Bude mit dem Pottwal, der einem elektrischen Aal das Leben schenkt, hat es dem Knaben angetan

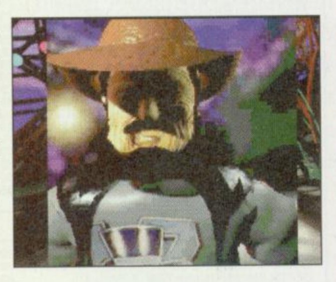


Der Wal ist nur Pappe und am hinteren Ende sogar kaputt, die Faszination des Jungen wird auf eine Probe gestellt

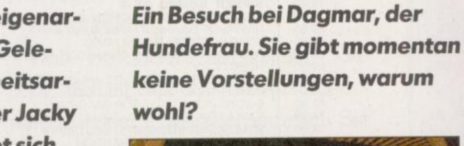
Im Inneren warten Schaubilder und eine riesige Walnachbildung



Nach der Wal-Enttäuschung läuft der Junge der Besitzerin der Schießbude über den Weg. Zeit, die Person zu wechseln und den Park durch die Augen dieser Frau zu betrachten



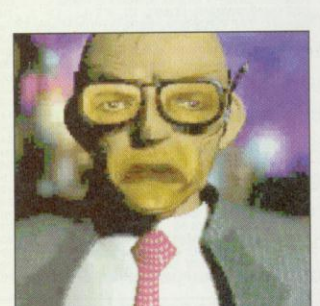
Der eigenartige Gelegenheitsarbeiter Jacky bietet sich als Hilfe an. Er will die neue Attraktion des Parks, die bisher noch nicht eröffnete Eishöhle, auf Vordermann bringen. Welche Pläne hat Jacky?



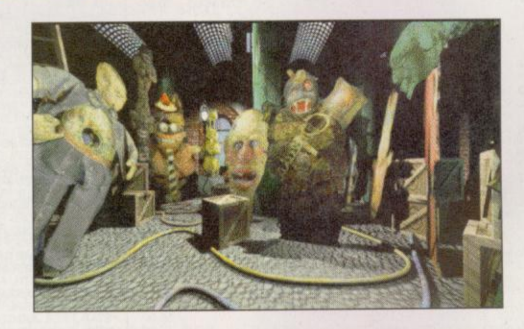
Ein Besuch bei Dagmar, der Hundefrau. Sie gibt momentan keine Vorstellungen, warum wohl?



Dagmar macht ihrem Titel als Hundefrau alle Ehre, sie läßt sich nie ohne zwei schwarze Dobermänner blicken



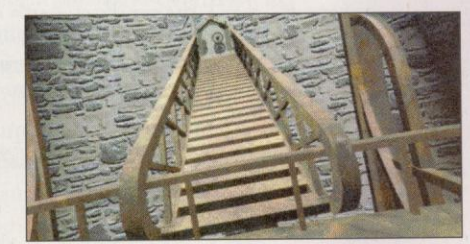
Eine unerfreuliche Begegnung: Der Mann von der Steuerfahndung hat schlechte Neuigkeiten. Wie schaut es in so einem Beamtenkopf aus? Zeit, seine Rolle einzunehmen



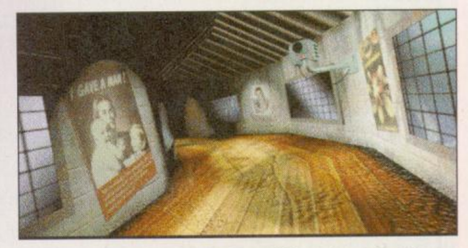
In der Rolle des Steuerbeamten wird zunächst den Lagerhallen des Midway-Parks ein Besuch abgestattet. Hier ruhen die Reste vergangener Attraktionen und modern vor sich hin



Weiter geht es zum Eispalast, der Attraktion, die nie eröffnet wurde. Vielleicht trifft man ja Jacky, der hier inzwischen seiner Arbeit nachgehen sollte



Hinter einer Absperrung und einem Durchgang-verboten-Schild findet sich diese Brücke



Verlassen liegt der Korridor da, nur die Überwachungskamera bewegt sich gelegentlich, führt dieser Gang möglicherweise zum zentralen Kontrollraum des Parks?

Jet + Stream

Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE:KÜHL#
TELEFONNUMMERN: (07247)1254
(07247)1031
FAX: (07247)3549

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

DV - deutsche Version
DA-deutsche Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar. (Vorbestellung empfohlen)
a.A.-auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht

Sony Playstation	559,00
Alien Trilogy	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
Krazy Ivan	84,99
Thunderhawk 2 - Firestorm	84,99
War Hawk	84,99
Wipeout	89,99
WWF Wrestle Mania	89,99

Sega Saturn	649,00
Cyberia	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
NBA Jam Tournament	89,99
Rise of the Robots 2	84,99
Streetfighter the Movie	89,99
Thunderhawk 2	94,99
Worms	79,99

PC CD-Rom

Lösungshefte lieferbar

Titel	Version	Preis
11th Hour	DV	89,99
3 D Lemminge	DA	69,99
3 D Ultra Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DA	69,99
7th Guest	DA	24,99
A. Gent	DV	*79,99
Absolute Zero	DV	79,99
Across the Rhine	DV	99,99
Addams Family Pinball	DA	*69,99
Agile Warrior F-111X		a.A.
Albion	DV	84,99
Alien Legacy	DA	69,99
Alien Virus	DV	59,99
Aliens	DA	69,99
Alone in the Dark 3	DV	69,99
Alone in the Dark Teil 1+2	DV	49,99
Amerika 1861-1865	DV	89,99
Anvil of Dawn	DA	72,99
Apache Longbow	DV	74,99
Arcade America	*DV	69,99
Archibald	DV	72,99
Armored Fist	DV	49,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	69,99
Awful Green Things	DA	a.A.
Aztec - Empire of the Blood	DV	a.A.
Baryon	DA	59,99
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 2 + Missiondisk	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	84,99
Battleground Ardennes	DV	a.A.
Battles in Time	DA	79,99
Beavis and Butthead	EV	64,99
Berlin Connection	DV	*89,99
Bermuda Syndrome	DV	79,99
Big Red Racing	DA	*79,99
Biing	DV	64,99
Bioforge	DV	69,99
Bleifuß	DV	54,99
Blind Date /Win	DA	54,99
Braindead 13	DV	69,99
Buried in Time	DV	74,99
Burning Steel 4	DV	*72,99
Caesar 1	DA	24,99
Caesar 2	DV	69,99
Caribbean Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chewy-Flucht von F5	DV	74,99
Chronomaster	DA	79,99
Civilization	DV	39,99
CivNet	DV	94,99
Command & Conquer	DV	89,99
Command & Conquer Mission CD AUSNAHMEZUSTAND	DV	29,99
Command Aces of the Deep	DV	89,99
Creature Shock	DA	34,99
Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cybermage	DV	82,99
Cyberspeed /Win95	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	*
Deathkeep AD&D /Win95	EV	*74,99
Descent the New Levels	DV	19,99
Der Druidenzirkel	DV	74,99
Der Kapitalist/Capitalism	DA	77,99
Der Meister	DV	54,99
Der Planer 2	DV	*74,99
Der Reeder	DV	74,99
Der Talismann	DV	74,99
Descent 2	DA	84,99
Desert + Jungle Strike Pack	DA	24,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	82,99
Die Siedler	DV	39,99
Discworld	DV	*79,99
Dreamweb	DV	24,99
Dungeon Master 2	DV	89,99
Earthworm Jim	DV	*69,99
Entomorph	DV	69,99
Escalation	DV	a.A.
ESPN Extreme Games	DA	a.A.
Extreme Pinball	DA	54,99
Fade to Black	DV	79,99
Fatal Racing	DV	64,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer internat.	DV	69,99
Fighter Duell	DA	69,99
Final Approach	DA	49,99
Flight Simulator 5.1	DV	119,99
Flight Unlimited	DV	89,99
Formular One GP2	DV	99,99 *
Frankenstein - T.t.E.o. M. /Win95	DV	94,99
Front Page Football 96	EV	69,99
Frontlines	DV	62,99
Future Dimension	DV	59,99
Gabriel Knight	EV	*24,99
Gabriel Knight 2	DA	84,99
Gene Wars	DV	79,99 *
Goblins 1+2	DV	24,99
Goblins 4 / Woodruff ...	DV	79,99
Grand Prix Manager /Win	DV	84,99
Heroes of Might&Magic	DV	74,99
Hi Octane	DV	37,99
HUGO 3	DV	69,99
Human Recal	DV	79,99
Imperium Romanum	DV	*84,99
In the First Degree	DA	79,99
Indy Car Racing	DA	24,99
Indy Car Racing 2	DA	79,99
J. Madden Football 96	DV	*84,99
Jagged Alliance	DV	84,99
Jurassic Park	DV	24,99
Kings Quest 6	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	79,99
Klik'n Play	DV	89,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Kyrandia 3	DV	34,99
Last Dynasty	DV	39,99
Lemmings 2 - The Tribes	DA	64,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Lost Admiral 2	DA	*79,99
Lost Eden	DV	79,99
Lost Signals	DV	74,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	78,99
Machiavelli the Prince	DV	89,99
Mad TV 2	DV	*74,99
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic Carpet Data	DV	24,99
Magic the Gathering /Win95	DV	*99,99
Marine Fighters / USNF Data	DV	44,99
Mechwarrior 2	DV	94,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	DV	39,99
Mission Critical	DA	79,99
Monopoly	DV	59,99
Myst Special Edition /Win	DV	64,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournament	DA	89,99
NBA Live 96	DV	*89,99
Need for Speed	DV	79,99
Network A4	DV	89,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Offensive	DA	*84,99
Panzer General	DA	49,99
Panzer General 2	DV	74,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	DV	89,99
Pitfall /Win95	DV	84,99
Pole Position - Formel 1 Manager	DV	84,99
Police Quest SWAT	DV	*79,99
Pool Champion/Win95	DA	59,99
Powerhouse	DV	59,99
Primal Rage	DV	79,99
Pro Pinball - The Web	DV	54,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quest for Fame		89,99
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	64,99
Raven Project	DV	54,99
Rayman	DA	74,99
Rebel Assault 2	DV	*79,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	79,99
Riddle o. Master Lu	DV	*89,99
Sensible World of Soccer	DV	69,99
Shanghai Great Moments	DV	79,99
Shannara	DV	79,99
Shell Shock	DV	*74,99
Shockwave /Win 95	DV	84,99
Sid Meier Classics	DV	89,99
Silent Hunter	DV	*69,99
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Silent Thunder /Win95	DV	*89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower /Win	DV	84,99
Sim Town	DV	64,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Skaphander	DV	59,99
Space Marines	DV	79,99
Space Quest 6	DV	79,99
Star Ranger	DV	64,99

Star Trek

Titel	Version	Preis
Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV	24,99
Star Trek 2 JR - Collectors Edition	DA	89,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	79,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Star Trek: Generations	DV	a.A.

Titel	Version	Preis
Steel Panthers	DA	69,99
Stonekeep	DV	84,99
Superkarts Plus (Maniac Karts)	DV	*49,99
System Shock	DA	34,99
T - Mek	DA	*74,99
Teamchef	DV	84,99
Terminator - Future Shock	DV	*74,99
Terror Trex/Win95	DA	a.A.
TFX - Euro Fighter 2000	DV	89,99
The Dark Eye	DA	*74,99
The Dig	DV	*69,99
The Hive /Win95	DA	57,99
The War College		a.A
Thexder / Win95	DA	*64,99
This means War! /Win95	DV	*89,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Thunderscape	DV	64,99
Tie Fighter + Data SVGA	DA	64,99
Tilt !	DA	54,99
Time Gate - Knights Chase	DV	84,99
Top Gun - Fire at Will	DV	*99,99
Torin's Passage	DV	89,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Trophy Bass Fishing	EV	84,99
Try-Tryst	EV	84,99
Try-Tryst /Win95	DA	
UEFA Champion League	DV	69,99
Unnecessary Roughness 96	DA	*74,99
Virtual Karts	DV	99,99
Virtual Pool	DA	89,99
Vollgas	DV	79,99
War at Sea Coll.	EV	*54,99
War College	DV	*64,99
Warcraft 2	DV	69,99
Warhammer - im Schatten /Win95	DA	*69,99
Warlords 2 Deluxe	EV	74,99
Welcome to the Future	DV	*89,99
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Comp.	DV	69,99
Wetlands	DA	59,99
Wing Commander 3	DV	79,99
Wing Commander 4	DV	99,99
Witchaven	EV	74,99
Wolf	DV	69,99
World of Soccer	DV	89,99
Worms	DV	69,99
WWF Wrestle Mania	DA	84,99
X - Wing +alle Data's +verb. Grafik	DV	69,99

Hardware

Artikel	Preis
Game Pad	34,99
Wing Man	64,99
Wing Man Extreme	87,99
Logitech PILOT Mouse 2-Tasten	24,99
Quad Speed CD-ROM IDE	180,00
Quad Speed CD-ROM Mitsumi	195,00
6-Speed CD-ROM	295,00
1MB PCI Grafikkarte	110,00
2MB PCI Grafikkarte	280,00
17" Monitor 64kHz	1100,00
Soundblaster 16 Vibra Plug&Play	180,00
Soundblaster AWE 32 Plug&Play	450,00
Quantum Fireball 1,27GB	399,00
486 DX4 Motherboard+CPU 100Mhz	270,00
586 Pentium Board 90-133Mhz	210,00
586 Board Asus TP4XE 200Mhz	360,00
586 Board Adus TP4XE Pipeline Burst	420,00
Pentium 100Mhz	440,00
Pentium 133Mhz	660,00
Simm PS/2 8MB // EDO + DM 30	375,00

Achtung bei Hardware gelten Tagespreise.

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

Vorkasse DM6,90 (Euroscheck (bis DM400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

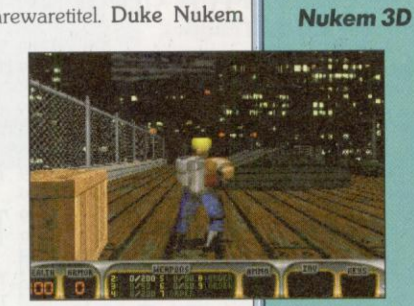
Ab DM 250 keine Portokosten

Alle Fünfe

So kann es kommen. Zum ersten Mal in der Geschichte der PC Spiel erhält ein Game in der Wertung alle fünf möglichen Punkte. Obwohl ein Großteil der Leserschaft mit Sicherheit davon ausging, daß – wenn überhaupt jemals ein Titel die volle Punktzahl erreichen würde – es sich dabei bestimmt um eine Über-Mega-Produktion wie den tatsächlich beeindruckenden **Wing Commander IV** handeln könnte, geht das höchste Lob der Redaktion an einen Sharewaretitel. **Duke Nukem 3D** ist der Beweis dafür, daß es nicht unbedingt ein halbes Dutzend CDs oder Produktionskosten in Millionenhöhe sein müssen, um einem Computerspiel hervorragende Marktchancen zu eröffnen. Genaugenommen kann man damit sogar völlig daneben liegen. Die Leute von Mindscape hatten zum Beispiel mit der **Aliens**-Lizenz von Dark Horse einen ganz dicken Fisch an der Angel. Aber leider, leider zeigt das von Fans lang erwartete Spiel gravierende Mängel, so daß man im Grunde dringend abraten muß. Und noch etwas schlimmer sieht es bei Acclaims Spiderman-Prügelspiel **Separation Anxiety** aus. Es mag ja auf einer Spielkonsole mit schlappen 2 MB Speicher eine gute Figur machen, aber eine komplette CD ist es bestimmt nicht wert! Schlechte Karten für Comic-Helden? Keineswegs, denn wer auf bunte Bildergeschichten steht und einen wirklich außergewöhnlichen Titel sucht, sollte sich einmal **Elroy und der Technokäfer** ansehen. Obwohl Teachware von Hardcore-Spielefans eigentlich eher belächelt wird, ist das Ravensburger-Produkt in bezug auf Lokalisierung und Grafik ein echter Geheimtip. Es sind halt nicht immer die Titel, von denen alle Welt vorher spricht, die dann hinterher die meisten Punkte machen ...



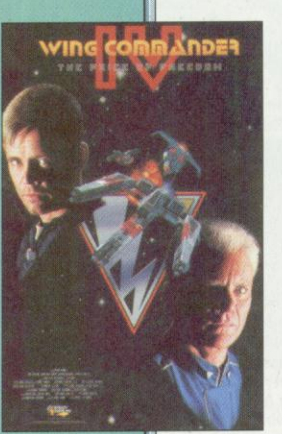
Alien



Duke Nukem 3D



Elroy und der Technokäfer



Wing Commander IV

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte
Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

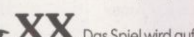
1 Punkt
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht.

3 Punkte
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

4 Punkte
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.


☛ **XX** Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.
Die Systemanforderungen beziehen sich stets auf die mindestens erforderliche Ausstattung – es ist beinahe die Regel, daß ein wirklich flüssiger Ablauf erst bei Rechnern der nächsthöheren Klasse garantiert ist. Das Vorhandensein eines CD-ROM-Laufwerks wird automatisch vorausgesetzt, weil Spieleneuerscheinungen mittlerweile nur noch ausnahmsweise auf Disketten erhältlich sind. Läuft ein Spiel unter Windows, dann wird mindestens die Version Windows 3.1 vorausgesetzt. Sofern bei Redaktionsschluß bekannt, werden in den Beschreibungen die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit angegeben.

Aliens



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Cryo, Muster von: Mindscape

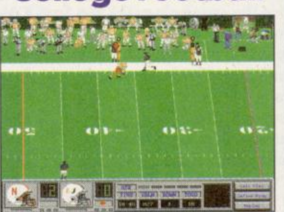
Die Besatzung des Raumers USS Sheridan wiederholt die unheimliche Begegnung mit einem außerirdischen Wesen, das im Film der Nostromo zum Verhängnis wurde. Ernste Mängel im Spiel schränken den Spaß leider stark ein.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 20 MB auf Festplatte

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 121**

All American College Football



Footballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/ Muster von: IBM

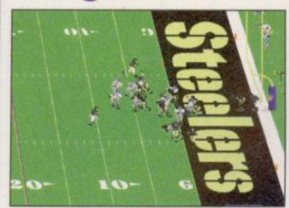
Die amerikanische College-Football-Serie wird hier in einem Spiel umgesetzt, das grafisch eher dürftig ausgestattet ist. Die spielerischen Qualitäten sind allerdings hoch, und für Fans des Sports ist das Game eine Empfehlung wert.

Systemanforderungen:
486/25, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 130**



All American Pro League Football



Footballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: IBM

Die amerikanische Königsliga im Footballsport kann in diesem Spiel von der Präsentation her wohl niemanden vom Hocker reißen. Spielerisch allerdings wird alles geboten, was sich Fans des Sports nur wünschen können.

Systemanforderungen:
486/25, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 130

Angel Devoid



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Mindscape

In Gestalt eines Verbrechers rennt man in ferner Zukunft durch eine Hi-Tech-City. Ein interaktiver Spielfilm mit jeder Menge flüssig ablaufender Videosequenzen. Als Spiel trotzdem nur ausgesprochenen Cyber-Fans zu empfehlen.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

☛ mehr auf S. 118

Chronomaster



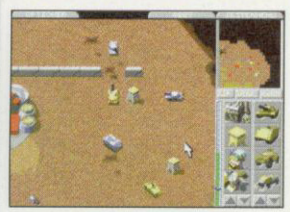
Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: DreamForge Entertainment, Muster von: Centregold

In der Zukunft haben Kriminelle ganze Universen einfach in einen Stasis-Zustand versetzt. Held René Korda muß für Ordnung sorgen. Gute Story und schicke Rendergrafik heben das Spiel über den Durchschnitt.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 116

C & C: Der Ausnahmezustand



Mission Disk (Command & Conquer), 29,95 DM, Hersteller: Westwood, Muster von: Virgin

Neues Futter für Fans des Echtzeitstrategieknüllers Command & Conquer. Bei zwölf neuen Missionen, etlichen "Updates" und dem günstigen Preis sollten Besitzer des Spiels auf jeden Fall zugreifen.

Systemanforderungen:
486/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 134

Duke Nukem 3D



Ballerspiel, Shareware, Hersteller: 3D Realms/Apogee, Muster von: CDV

Duke Nukem, der Held von zwei Jump'n'Runs, kämpft erstmals in einem 3D-Ballespiel gegen böse Feinde. Schon die Shareversion ist in nahezu jeder Beziehung überragend. Die Vollversion soll ab März erhältlich sein.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte

☛ mehr auf S. 110



Earthworm Jim 2



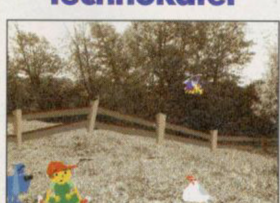
Jump'n'Run, ca. 80 DM, Hersteller: Funsoft, Muster von: Softgold

Der zweite Teil des Jump'n'Runs bringt mehr Fun und übertrifft den Vorgänger nicht nur in grafischer Hinsicht. Der Wurm kämpft diesmal gegen fliegende Tintenfische und muß Schweine durch die Gegend tragen.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 115

Elroy jagt den Technokäfer



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Ravensburger

Elroys Job ist nicht einfach: Er muß den seltenen Technolopterus einfangen, wenn er bei der Insektiade siegen will. Das Game für Kinder ab sieben kann auch Größeren durchaus gefallen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 120

Das Flaggschiff des Königs



Multimediaprogramm, ca. 150 DM, Hersteller/Muster von: Meyers Lexikonverlag

Multimedia-Rundgang durch ein Flaggschiff aus dem 18. Jahrhundert. Zehn Querschnitte zeigen bis zu acht Decks. Man kann am aufregenden Treiben an Bord teilnehmen, Seeleuten beim Geschichtenerzählen zuhören oder Seeschlachten beobachten.

Systemanforderungen:
386SX/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Kurz angespielt

Formula One Grand Prix 2



Rennsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

In einem frei ausgewählten Formel-1-Boliden geht es ins Rennen um die Weltmeisterschaft. Definitiv das Beste, was es in Sachen Formel 1 bisher gab.

Systemanforderungen:
486/66, 16 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

☛ **mehr auf S. 154**

In the 1st Degree



Interaktiver Spielfilm, ca. 100 DM, Hersteller: Brøderbund, Muster von: FDS Software

Als Anwalt zieht man vor Gericht und versucht alles, um einen vermeintlichen Mörder erfolgreich zu verteidigen. Filmisch beeindruckend und spielerisch nicht schlecht, wird trotzdem nicht genug Dauerspaß geboten.

Systemanforderungen:
486/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 3.1, Soundkarte

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 153**

Johnny Bazookatone



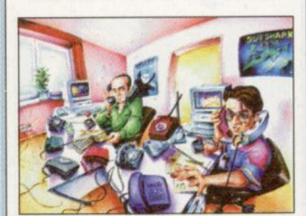
Jump'n'Run, 90 DM, Hersteller: US Gold, Muster von: FDS Software

Rock'n'Roll-Held Johnny besteht zahlreiche Abenteuer in gruselig gestalteten Levels. Gute Grafik und noch besserer Sound sind es vor allem, die dieses Spiel überdurchschnittlich machen.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 152**

Mag!



Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Lifetimes/Greenwood Entertainment, Muster von: Softgold

Als Chefredakteur eines Computerspielemagazins muß man alles daran setzen, das Produkt erfolgreich am Markt zu plazieren. Fein recherchiert, bietet dieses Spiel über unsere Arbeit außerdem eine Menge Humor.

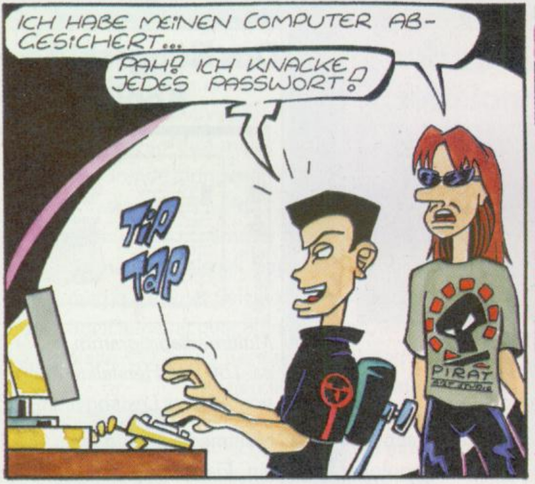
Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 112**

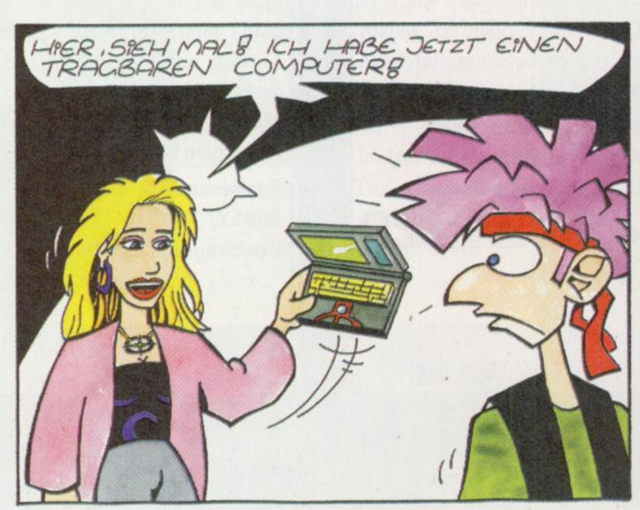


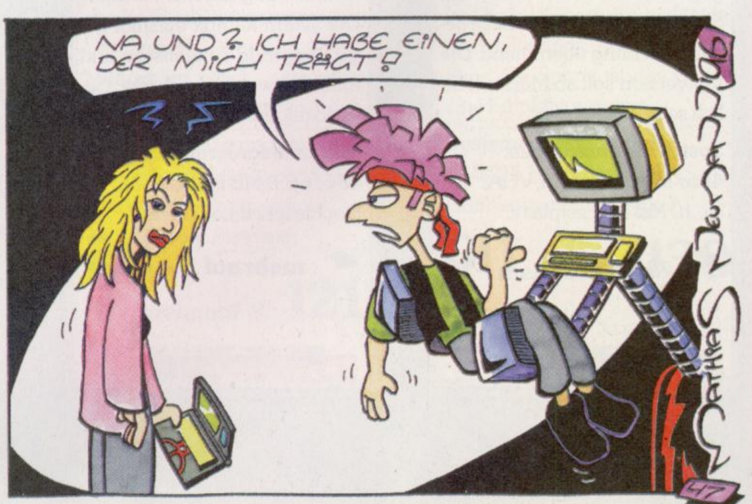
Eine schrecklich nette Red.











Mein erstes Lexikon



Edutainment, ca. 150 DM, Hersteller/Muster von: Dudenverlag

Ein Nachschlagewerk speziell für Kinder. Der Dudenverlag setzt auf die Lebendigkeit der Information. Durch akustische und optische Unterstützung und mit Hilfe kleiner Spiele werden Hunderte von Begriffen erklärt.

Systemanforderungen: 386SX/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Meine Traumburg



Edutainment, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Ravensburger

Meine Traumburg ist ein Geschichten-Baukasten für Kinder ab fünf Jahren. Durch das Game sollen Phantasie und Kreativität gefördert werden. Ravensburger hat die Traumburg mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Kids werden ihren Spaß daran haben.

Systemanforderungen: 386DX/33, 4 MB RAM, SVGA

NBA Live 96



Basketballsimulation, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Basketball-Action in der amerikanischen Liga. Eine sehenswerte Auffrischung des Programms vom letzten Jahr, allerdings nicht unbedingt ein Muß für diejenigen, die NBA Live 95 schon haben.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 150

Pinball Wizard



Flippersimulation, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Ikarion

Das Besondere an dieser Simulation ist die Möglichkeit, eigene Tische zu gestalten und sogar weitergeben zu dürfen. Spielerisch allerdings liegt das Game knapp unter dem Schnitt.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, VGA

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 136

Pole Position – Formel 1 Teamchef



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Ascon, Muster von: Selling Points

Als Boxenchef müßt Ihr Euch um Geld, Sponsoren, Technik und Personal in einem Formel-1-Rennstall kümmern. Die durchaus interessante Simulation ist alles in allem ein wenig zu menülastig geraten.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA

☛ **mehr auf S. 128**

Psychic Detectiv



Adventure, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Eric Fox macht sich mit telepathischen Fähigkeiten an die Auflösung einer geheimnisvollen Entführung. Mehr Film als Spiel, kann man das Game nur als interessante Studie in Sachen "Interaktiver Spielfilm" empfehlen.

Systemanforderungen:
486/50, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

USK: ab 16

☛ **mehr auf S. 135**

Quest for Fame



Multimedia-Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: IBM, Muster von: BMG Interactive

Per "Virtual-Pick"-Hardwarezusatz darf man am heimischen PC Gitarre spielen und versuchen, sich mit der eigenen Band in den Charts zu plazieren. Gewöhnungsbedürftig, macht aber dennoch eine Menge Spaß.

Systemanforderungen:
486/33, Windows 3.1, 8 MB RAM, 16-Bit-Soundkarte, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 100**

Realms of Chaos



Jump'n'Run, ca. 70 DM, Hersteller: Apogee, Muster von: CDV

Brüderlein und Schwesterlein kämpfen mit unterschiedlichen Fähigkeiten gegen die Mächte der Finsternis. Neben der Möglichkeit, zwischen beiden Helden hin- und herzuschalten bietet das Spiel wenig Außergewöhnliches, aber eine Menge blutige Details.

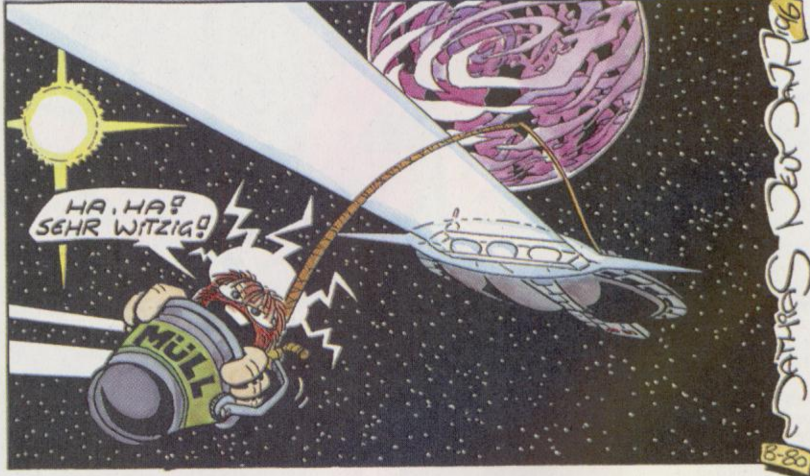
Systemanforderungen:
386DX/25, VGA, ca. 4 MB auf Festplatte

USK: ab 16

☛ **mehr auf S. 114**

MATHIAS NEUMANN











INTO THE VOID

DIE TIEFEN DES RAUMES RUFEN. ERFORSCHEN AUF EIGENE GEFAHR.

KOMPLETT DEUTSCH

New Game Setup



Adrenalin ENTERTAINMENT





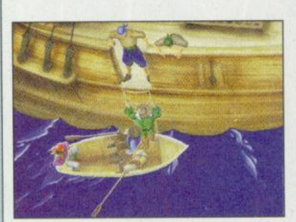


Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Str. 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Grosshandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Herstellung und Vertrieb in Europa durch **FUNSOFT.**

Kurz angespielt

Sea Legends



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Bomico

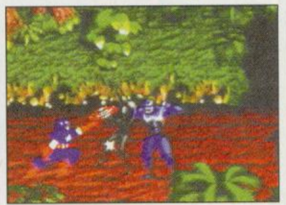
Richard Gray hat auf einem Schiff seiner Majestät als Kapitän angeheuert, muß Handel treiben und seinen unberechenbaren Onkel finden. Das Adventure erweist sich bei näherem Hinsehen als ziemlich schnarchig, bietet grafisch wenig, auf Sound wurde beinahe ganz verzichtet.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 124**

Separation Anxiety



Prügelspiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

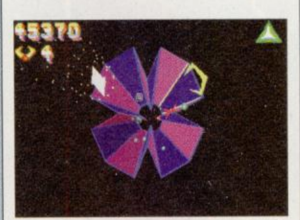
Prügelspiel mit Spiderman oder Venom: Nicht mal überzeugte Marvel-Fans kommen bei diesem in fast jeder Beziehung mißratenen Game auf ihre Kosten.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Win 95

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 119**

Tempest 2000



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Atari, Muster von: Bomico

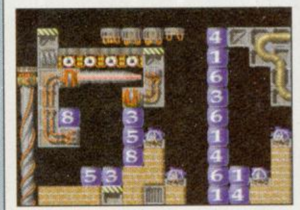
Die Umsetzung eines Spielhallenklassikers für den PC. Man schießt auf gegnerische Raumschiffe und muß eigene Treffer vermeiden. Am besten für die Nostalgiker unter uns geeignet.

Systemanforderungen: 386DX40, 2 MB RAM, VGA

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 127**

Think X



Knobelspiel, 49,95 DM, Hersteller/Muster von: JoWood Productions

In mehr als 150 Levels müssen Schieberätsel gelöst werden: Berühren sich die Steine mit gleichen Symbolen, lösen sie sich auf. Aus der nicht ganz neuen Idee wird grafisch und spielerisch eine Menge herausgeholt.

Systemanforderungen: 486/40, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, Windows 3.1

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 149**

Top Gun – Fire at Will



Kampfflugsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Spectrum Holobyte, Muster von: Microprose

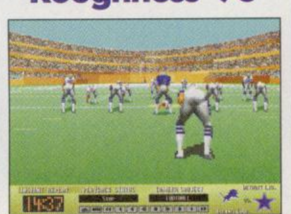
Mit dem gleichnamigen Film hat das Spiel eher weniger zu tun: Nach dem harten Training an der Top-Gun-Pilotenschule geht's auch noch in diverse Einsätze. Das eher actionorientierte Game läßt sich gut spielen.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 148**

Unnecessary Roughness '96



Footballsimulation, ca. 95 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive

Footballsimulation mit vielen Features und umfangreichen Playbooks. Actionreiche Spielumsetzung durch frei wählbare Kameraposition. Man kann auch ausschließlich die Rolle des Trainers übernehmen. Für Fans des Sports empfehlenswert.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 133**

Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars



Eishockeysimulation, ca. 95 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive

Eishockey-Action mit den Teams der aktuellen Saison. Gute Grafiken und viele Moves machen das Spiel zu einer Herausforderung für alle Eishockeyfans.

Systemanforderungen: 486/50, 4 MB RAM, VGA

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 132**

Wing Commander IV



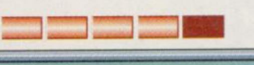
Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Origin, Muster von: Electronic Arts

Neue Abenteuer im Star-Wars-Universum werten die Saga noch einmal deutlich auf. Obwohl sich das Spiel selbst seit den Anfängen nicht wesentlich geändert hat, ist es als "Gesamtkunstwerk" weiterhin herausragend.

Systemanforderungen: 486/75, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 146**



PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

4/96

NEWS:
Costner taucht auf

DER DURCHBRUCH:
Toy Story – direkt aus dem Rechner

OFFLINE:
Readware für ruhige Stunden

STREIT:
Chinesen tippen Telefonbücher ab

Endlich als Spielfilm

AKTE X

IMPRESSUM

Herausgeber	Christian Widuch
Chefredakteur	Stefan Martin Asef (sma, verantw.)
Redaktion	TRONIC-Verlag, Michael Suck
Titel	X-Files © 1996 20th Century Fox Home Entertainment
Layout	Dirk Anhof (verantw.)
Anzeigenleitung	Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25
Anzeigenverkauf & Mediaberatung	Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12 Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15 Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14
	TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München Münchner Str. 17, 85540 Haar Tel.: 0 89/45 69 14-12 Fax: 0 89/45 69 14-10
Anzeigendisposition	Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16 Fax: 0 56 51/97 96-44
Repräsentant im Ausland	GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795
Reproduktion	REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel
	Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue
Druck und Gesamtherstellung	Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Fehler ...

... passieren immer wieder: In der letzten Ausgabe ist uns ein solcher Fehler unterlaufen, ja, es war so eine Art fieser, kleiner Schnitzer, wie man ihn überhaupt gar nicht gern hat. Wir hatten auf dem Titel des letzten ENTERTAINER eine Schlagzeile stehen, die im Heft gar nicht mehr ausgeführt wurde. Selbst in unserem Inhaltsverzeichnis tauchte sie noch auf. Aufmerksame Leser werden längst wissen, worum es geht: Auf dem Titel versprachen wir unter dem Header "News" schlicht "Jura in JURIS", und im Inhaltsverzeichnis stand dann noch "Die Ex-Justizministerin vergibt höhere Online-Weihen". Wie diese letztlich aussahen. blieb das Geheimnis von Sabine L.-S. Als der ENTERTAINER gesetzt wurde, war nämlich wieder einmal klar, daß ein freier Mitarbeiter (der anonym bleiben möchte) zuviel Text in den Rechner gehämmert hatte. Ein News-Brocken mit geringerer Aktualität mußte also weichen. So fiel unter den Tisch, daß Sabine Leutheusser-Schnarrenberger für die Telekom den roten Knopf gedrückt hatte. Dies nicht etwa, um die Telekom zu sprengen: Die Ex-Ministerin gab den Weg frei für die T-Online-Datenbank JURIS, eine der wichtigsten Datenbanken für die juristische Recherche. Titel und Inhaltsverzeichnis des ENTERTAINER blieben aber von der Streichung unberührt, weil die Seiten eigentlich schon über die Druckwalzen liefen. So kann's gehen ...

In diesem Heft haben wir wieder alles richtig gemacht. Bei den Knüllern sollte das nicht schwer fallen: Mit **Toy Story** stellen wir Euch den ersten computergenerierten Spielfilm vor, **Akte X** lüftet ein neues Geheimnis exklusiv auf Video und **Aerosmith** rockt auf CD-ROM. Selbst der freie Mitarbeiter hat die News diesmal topaktuell und platzsparend zusammengestellt!

Viel Spaß!

INHALT

ENTERTAINER

NEWS

Top-Spot: Die gesamte Welt der Science-fiction auf einer CD S. 60

TITEL

Düster: Die FBI-Agenten Mulder und Scully werden durch eine X-Akte um ihre Jobs gebracht S. 62

KINO

Abendfüllend: Toy Story führt den Zeichentrick ins Computerzeitalter S. 64

MULTIMEDIA

Streit: D-Info erscheint auf dem Markt, doch die Telekom gibt sich nicht geschlagen S. 100

Rockig: Aerosmith führt bei Quest for Fame die virtuelle Gitarre ein S. 100

BÜCHER

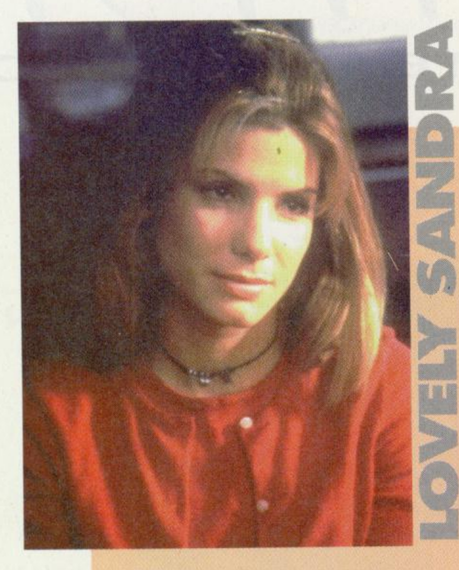
Neues aus der Offline-Welt der Computer-Literatur S. 102

ROCK-EDITION

20 JAHRE MUSIK & GESCHICHTE AUF 6 CD-ROM



NEWS



LOVELY SANDRA

Kein Monat ohne **Sandra Bullock**. Die schöne Actrice aus guten Filmen wie **Speed**, mittelmäßigen wie **Während Du schliefst** und mißratenen wie **Das Netz** hat schon wieder einen Streifen abgedreht, der ungefähr eine Mischung aus den erwähnten drei Vorgängern ist. Bei **Gestohlene Herzen** mimt Lovely Sandra die Gespielin eines notorischen Kunsträubers. Das Duo will gerade seinen letzten Bruch in einer Millionärssiedlung machen, als Sandra bei den Vorbereitungen nicht nur Gefallen an dem High-Life der Muschelschlürfer findet, sondern ebenso am attraktiven Nachbarn. Irrungen und Wirrungen sind die Folge, die den Plot bis zum Schluß über Wasser halten sollen. Aber egal, wie der Film auch wird: Ein einziges Lächeln der Bullock ist schon einen Zehner wert, gell?

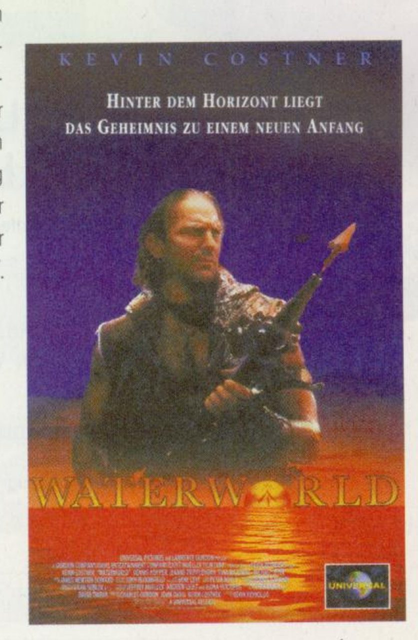
OHNE GROSSE WORTE

Keine Kommerzfilme, kein leichter Stoff: Zwei Werke der etwas anspruchsvolleren Gattung erreichen dieser Tage nach höheren Weihen wieder festen Videotheken-Boden unter den Füßen. Skurril, verschroben und zutiefst irritierend ist zum Beispiel **Die Stadt der verlorenen Kinder** von Regisseur **Jean-Pierre Jeunet**, der schon mit **Delikatessen** zeigte, was Komik alles leisten kann. Die Stadt der verlorenen Kinder ist aber weniger zum Lachen, denn als utopisch-apokalyptischer Horrorfilm wird der Zuschauer auf einen Ort losgelassen, in dem ein kranker Mutant Kinder raubt, um ihre Träume zu klauen.

Weit weniger abgespaced ist hingegen **When night is falling**. Der Film ist ein Plädoyer für sexuelle Toleranz. Die Protagonistin Camille will zunächst eine halbherzige Zweckheirat eingehen, lernt aber dann Petra kennen. Zwischen den beiden entwickelt sich weit mehr als Freundschaft – sehenswertes Liebesdrama jenseits von Hetero-Klischees.

AUFGETAUCHT

Kevin Costner is back in town: Nachdem er mit seinem Wasserspektakel **Waterworld** auch finanziell fast keinen Boden mehr unter den Füßen hatte, sollen's jetzt Video-Verleih und Verkauf richtig bringen. Immerhin, zu den 166 Millionen Dollar aus den Kinos werden sich jetzt noch ein paar Milliönchen dazugesellen. Sooo schlecht ist der Film aber auch gar nicht. Costner sind ein paar nette Kulissen und richtig gute Actionszenen gelungen. Der Plot ist allerdings so wäßrig wie das Element, in dem der Film spielt: Die letzten Menschen finden nach dem Abschmelzen der Polkappen Zuflucht auf schwimmenden Palisaden-Inseln und suchen ansonsten verzweifelt nach guter alter Heimaterde. Costner hingegen ist mit seinen Kiemen ein Mutanten-Außenseiter und wird von allen gejagt. Bester Gag des Films ist der Untergang der "Exxon Valdez".

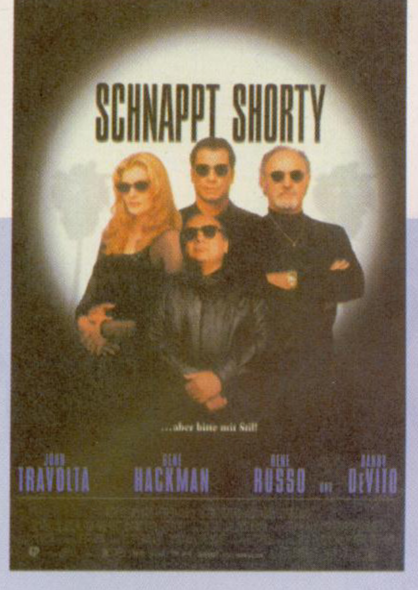


HART UND LAUT

Metaller, aufgepaßt und reingehört! Der erste interaktive Multimedia-Katalog für Grufties und andere harte Jungs ist da. Passender Name des Werkes ist **Great Unlimited Noises**, und stammen tut es aus der altbekannten Merchandising-Schmiede **Dakkar**. Nein, die machen nicht das Parfüm, die CD riecht nicht einmal nach Patschuli. Dafür geht es gesangstechnisch an die Schmerzgrenze von PC-Boxen. Allerhärtester Trash und anderer Metal-Frohsinn werden akustisch und sogar als Video dargeboten. Dafür sollen Metal-Fans aber bitteschön bei den Produkten des Hauses zugreifen. Wer Bedarf an Totenkopfschnallen und diversen Fan-T-Shirts hat, wird bei dieser CD sicherlich fündig. Beachtenswert ist in jedem Fall das gute Design des Katalogs, sogar ein Spiel wurde untergebracht: Wer genügend "Keys" findet, darf sogleich einen "Treasure" heben. So ist das halt mit dem Neudeutschen ...

Preis: ca. 20 DM, Info: BMG Interactive





GROSCHENROMAN-TICK

Quentin Tarantino hat vorgemacht, wie man die üblichen Hollywood-Klischees Stück für Stück mit einem scharfen Samurai-Schwert und anderen Mordwerkzeugen auseinandernimmt. Die Studio-Bosse des erdbeben- und krisengeschüttelten Stadtteils von L. A. sind entzückt ob dieser neuen Marktlücke und schicken forsch ein paar Nachbrenner an die **Pulp-Fiction**-Front. Neuestes Werk der eher skurrilen Machart ist **Schnappt Shorty** mit dem Staraufgebot **Gene Hackman, Danny DeVito** und natürlich Schmalzbacke **John Travolta**. Letzterer ist im Film ein Geldeintreiber, der nach L. A. geschickt wird, um vom Filmproduzenten Harry Zimm (Hackman) eben jenes einzutreiben. Doch die B-Movie-Filmer auf Groschenroman-Niveau und der nette Kredit-Hai von nebenan werden Freunde und wollen mit einem Filmprojekt alle abzocken. Daß das gründlich in die Hose geht, dafür sorgen die komödiantischen Wendungen des Films. Mal (an)sehen!



GROSSE PROPHETEN

Der Computer war noch längst nicht erfunden, da haben ihn Autoren wie **Jules Verne** schon vorausgesagt. Warum hat es dann aber so lange gedauert, bis sich das Medium endlich mal mit seinen größten Propheten beschäftigt? Nun liegt sie endlich vor, die **Multimedia Encyclopedia of Science Fiction**, und sie ist ganz ordentlich geworden: Die CD vereinigt nicht nur die gesammelte Buch-, TV- und Filmgeschichte dieser ominösen, oft belächelten Gattung, sondern kümmert sich ebenso um die Aufarbeitung typischer SF-Themen. So werden Zeit- und Weltraumreisen wissenschaftlich beleuchtet und SF-Autoren auf die Plausibilität ihrer Konstrukte befragt. Interessant sind besonders die Interviews mit Größen der Zunft wie **Robert Silverberg** sowie andere Quicktime-Videos diverser SF-Klassiker aus Kino und TV. Leider hat Quicktime hier eine doppelte Bedeutung: Nur wenige, kurze Clips liegen vor, der Rest besteht aus Nur-Text oder ein paar Fotos.

Preis: ca. 100 DM, Info: Bomico

WIN 95 MACHT LUSTIG

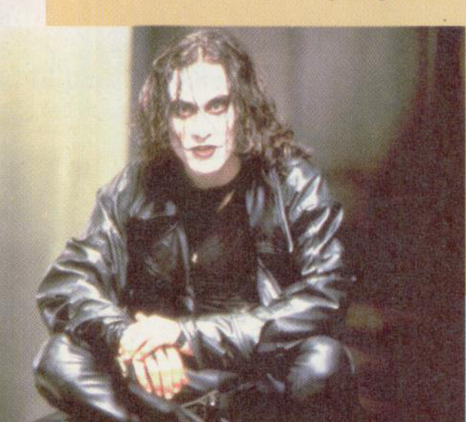
Diese ganzen Miesmacher kann man einfach nicht mehr ertragen: Von Apple-Jüngern wird man immer noch gnadenlos belächelt, obwohl der angebissene Apfel mittlerweile richtig faul ist, und die OS/2er warpen mit echten 32 Bit absturzsicher über gähnend leere Festplatten (mangels Software) an uns vorbei. Aber Bill Gates braucht auch Liebe! Der Video-Verleih **Arcade** hat das erkannt: Sein Windows-95-Einführungsvideo mit dem treffsicheren Titel **Microsoft Windows 95** erklärt in 25 Schritten, warum es zum Beispiel auf dem Desktop einen Papierkorb gibt. Ja, warum bloß? Und weil Windows einfach spaßig ist und lustig macht, dürfen zwei US-Komiker diese 40minütige Einführung geben und ein paar politisch korrekte Witzchen machen. Daß der Verleih dieses Produkt aber gleich "die erste Sitcom im Cyberspace" nennt, ist doch echt gemein. Man stelle sich vor: Bill Gates als Bud Bundy ...

Preis: ca. 40 DM, Info: Arcade

Microsoft Windows 95
Das Original
Eine leicht verständliche Einführung
in die TOP 25 features
mit Jennifer Aniston und Matthew Perry
Arcade Video

AUFERSTANDEN

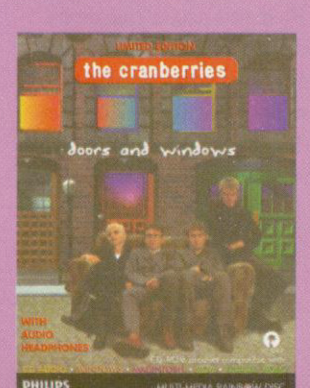
Kaum eine Billigproduktion dieses Niveaus hat das geschafft, was **The Crow** geschafft hat: Es war noch nicht genug der Publicity, daß die gesamte Grunge-Elite (Nirwana, Helmet, Stone Temple Pilots) einen Soundtrack schuf, für den mehr Menschen Geld ausgaben als für den Film. Erst als Hauptdarsteller **Brandon Lee** auf die Idee kam, sich während eines Takes mal mit echten Patronen beschießen zu lassen, wurde der Film richtig erfolgreich. Die Auferstehung erfolgt natürlich prompt als Kaufvideo: Brandon Lee ist die Krähe, ein Rächer der Unterdrückten, der bei Nacht und Nebel Jagd auf Drogenhändler und anderes Gesocks macht. Der Film ist so morbid-gruftig wie die Comic-Vorlage, aber noch morbider sind die letzten Interviews und Takes mit Brandon Lee, die an den Film angehängt wurden.



SOFA INTERAKTIV

Die **Cranberries** waren die wohl größte Überraschung auf dem Musikmarkt des letzten Jahres. Mit ihrem zweiten Album **No Need to Argue** schaffte Frontfrau **Dolores O'Riordan** mit ihren drei Mannen den Durchbruch. Nun sitzen die vier Iren wieder auf ihrem Lieblingssofa und posieren für ein CD-Cover. Diesmal aber trägt der Silberling eine Menge Computerdaten, auf denen Live-Videoclips, viele, viele Fotos und natürlich die Songtexte zu finden sind. Tja, leider waren die Songtexte schon beim Album dabei, deshalb gibt's hier Punktabzug. Gut gelungen ist aber das Design der CD samt Multimedia-Grafikspielereien. Und der Titel des Werkes paßt zu dem Multitalent und dem Multiformat der Band-CD: **doors and windows** ist lauffähig auf Macintosh, PC, CD-i und Digital Video.

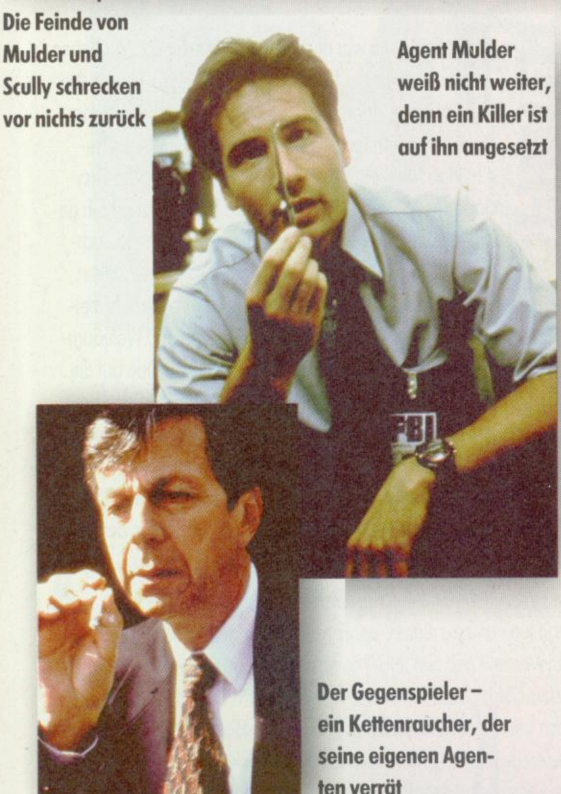
Preis: ca. 70 DM, Info: Philips Media





Grusel-MaXimum

Tödliches Spiel: Die Feinde von Mulder und Scully schrecken vor nichts zurück



Agent Mulder weiß nicht weiter, denn ein Killer ist auf ihn angesetzt

Der Gegenspieler – ein Kettenraucher, der seine eigenen Agenten verrät

KURZINFO

Titel:	Akte X – Die ungeöffnete Akte
Genre:	Grusel-Thriller
Länge:	ca. 128 Min.
Hersteller & Jahr:	20th Century Fox 1995
Label:	20th Century Fox Home Entertainment

Sie ist die derzeit beliebteste Serie der Welt: Mit Akte X öffnet sich jede Woche die Tür zum Unbekannten. Jetzt sogar im Spielfilmformat!

Die Szenerie ist immer so düster wie die Mienen der Beteiligten, die Luft so kalt, daß der Atem der Hauptdarsteller in kleinen, weißen Wölkchen davonschwebt. Und wenn einmal die Sonne scheint, ist garantiert gerade eine Beerdigung – **Akte X** hat eindeutig seinen ganz eigenen Charme.

Aber die bedrohlichen Bilder passen zu dieser dramatischen Serie wie die Faust aufs Auge. Wie eine Mischung aus **Twilight Zone** und **Twin Peaks** wirken die Fälle der beiden FBI-Agenten Mulder und Scully, die sich in wortkargen Dialogen mit all jenen mysteriösen Erscheinungen beschäftigen, die so gar nicht zu Mordfällen passen wollen. Das Duo hatte während seiner drei Fernsehstaffeln bereits Kontakt mit Außerirdischen und Unterirdischen, mit Weltraum-Viren, Vodoo-Anhängern und traumatischen Vietnam-Veteranen – der Einfallsreichtum der Autoren scheint keine Grenzen zu kennen. Belohnt werden die Macher dafür mit einem Erfolg ohnegleichen: Seit **Star Trek** hat es keinen derart weltumgreifenden Fankult mehr gegeben. Allein in Deutschland verfolgen jede Woche drei bis vier Millionen Menschen die Abenteuer der FBI-Agenten.

Versuchskaninchen

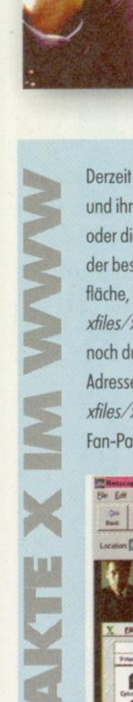
Doch ein ganz besonderes Schmankerl werden die Fans hierzulande im Fernsehen nie zu sehen bekommen: das zweistündige Special **Die ungeöffnete Akte**. Der Verleih von 20th Century Fox erbarmte sich aber und präsentiert die Episode im Kinoformat (Widescreen!) als Kaufkassette. Die Handlung: Der schnodderig trockene Mulder und die rothaarige Medizinerin Scully müssen erkennen, daß es einem Hacker gelungen ist, an die hochgeheimen X-Akten des Verteidigungsministeriums zu gelangen. Mulder entdeckt auf Umwegen, daß zu diesem geraubten Material auch eine Akte gehört, von der er noch nie gehört hat. Er fährt in das Reservat der Navajo, wo er sich weitere Informationen erhofft – und sie auch erhält. Anscheinend hatte das FBI seltsame Experimente an Menschen vor; eine Liste der Namen ist bereits vorhanden. Und in dieser Liste steht auch seine Partnerin Scully!

Mulder und Scully zweifeln nun an der Aufrichtigkeit ihrer eigenen Vorgesetzten. Zu Recht: Scully wird unter einem Vorwand vom Dienst suspendiert, und hinter Mulder ist plötzlich ein Killer her.

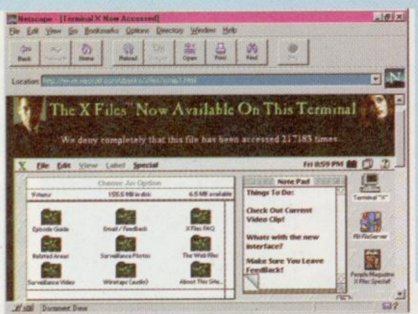
Aufregende Auszeichnungen

Natürlich werden die beiden Helden die Gefahren halbwegs unbeschadet überstehen. Schließlich stehen sie zur Zeit wieder in Vancouver vor der Kamera, wo zehn Monate im Jahr an einer Staffel von "X-Files" gedreht wird. Der Lohn der Mühe: X-Files bekam im letzten Jahr dank der bizarren Krimi-Drehbücher einen Golden Globe für die "beste dramatische Serie". Dies bedeutet gleichfalls einen Karriereschub für die beiden Hauptdarsteller. Gillian Anderson, in der Serie Mulders Partnerin Scully, war vor dem Serienstart eher unbekannt. David Duchovny alias Fox Mulder kann bereits auf eine längere Filmkarriere zurückblicken, denn er spielte unter anderem bereits in Twin Peaks und in **Die Waffen der Frauen**. Aber erst mit Akte X wurde ihm eine besondere Ehre zuteil: Duchovny wurde in den USA gerade zu einem der "aufregendsten Männer der Welt" gewählt. ❑

Michael Suck

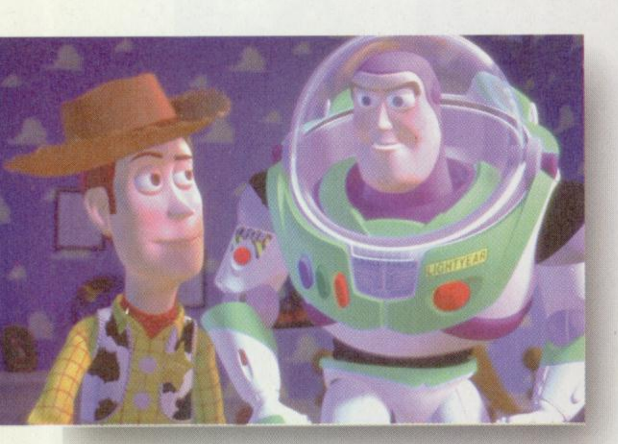


Derzeit gibt es gut 70 Webseiten im Internet, die sich mit Akte X und ihren Darstellern beschäftigen – selbst die Frisur von Scully oder die gesammelten Witze von Mulder werden erörtet. Eine der besten Seiten, und das sogar im Look einer Apple-Oberfläche, ist **Terminal X** *http://www.neosoft.com/sbanks/xfiles/xmaps1.html*). Hier gibt es einen Episodenführer und dazu noch dutzendweise Sounds, Bilder und Videos. Eine andere gute Adresse erreicht man unter *http://www.aequalis.com/xfiles/xfiles.html*, denn da werden zahlreiche Links zu anderen Fan-Pages in der ganzen Welt angeboten.



Download auf die Leinwand

Der Durchbruch ist geschafft: Disneys Toy Story ist der erste abendfüllende Spielfilm, der ausschließlich mit Computern geschaffen wurde – unter Mitwirkung eines Stephen-King-Films und eines Paares verwaschener Jeans.



Sie sind die Helden des Films und liegen dauernd im Clinch: Woody (links) und der leicht verwirrte, aber obercoole Space-Ranger Buzz Lightyear (rechts)

Vor zwei Jahren gab es mit **Jurassic Park** die erste kleine Sensation. Einige der atemberaubendsten Dino-Szenen kamen nicht aus dem animierten Wachsfiguren-Kabinett, sondern direkt aus dem Rechner. Der Realismus dieser Szenen und ihre perfekte Einbindung in den Realfilm trieben die Zuschauer zu Millionen in die Kinos – und das wegen ganzer sechs Minuten Computer-Animation. Bei der Geisterkomödie **Casper** bestand immerhin schon der halbe Film aus Computer-Animationen, denn 44 Minuten lang wirbelten die Seelen der Toten nur dank Rechnerunterstützung umher. Schnee von gestern. Was Disney zusammen mit dem Computer-Studio Pixar nun vom Rechner auf die Leinwand herunterlädt, ist dem "Klassiker" von Spielberg nicht um Jahre, sondern gleich um Lichtjahre voraus: Toy Story ist nicht mehr und nicht weniger als der erste abendfüllende Zeichentrickfilm von Disney, der komplett im Computer entstand.

Daß man mit diesem Projekt Neuland betreten würde, war allen Beteiligten klar. Aber es war der Pioniergeist, der durch die Studios wehte, als Disney vor neun Jahren mit der Firma Pixar ein Kooperationsabkommen schloß. Das Ziel dieser Firmen-Ehe auf Zeit sollte die Produktion von drei computergenerierten Filmen sein.

Pixar war der beste Partner, den sich Disney wünschen konnte. Die Firma, ein Ableger des umtriebigen **Star-Wars**-Regisseurs George Lucas, hatte sich auf dem Gebiet der Computer-Spezialeffekte einen Namen gemacht und ganz nebenbei bereits zwölf Oscars für diverse Effekte in Filmen und Werbespots gewonnen. Von Pixars **Rendermen**, einem Programm zur Herstellung von Filmeffekten, stammen die Sequenzen mit der Wasserkreatur in **Abyss**, der metallene Gegenspieler in **Terminator 2** und sogar die Dinosaurier in Jurassic Park.

Kein Wunder, daß Disney auf Pixar setzte. Mit Erfolg: Zusammen entwickelte man das "Computer Animated Production System" (CAPS). Das erste Projekt des CAPS, ein Kurzfilm mit dem Titel **Tin Toy**, erhielt 1989 prompt einen Oscar.

Eine Marathonproduktion

Damit war auch der Grundstein für Toy Story gelegt. Doch trotz der Erfahrungen, die man bereits mit Tin Toy gesammelt hatte, war ein kompletter Spielfilm eine Herausforderung. Produzent Ralph Guggenheim vergleicht das so: "Wenn ein animierter Kurzfilm ein Sprint ist, dann ist ein animierter Kinofilm ein Marathon."

Der Vergleich hinkt nicht: Vier Jahre Entwicklungszeit brauchten Pixar und Disney, um Toy Story auf die Beine zu stellen. Und obwohl man mit diesem Film "den heiligen Gral" gefunden hatte, wie Guggenheim meint, war doch vieles an der Herstellung von Toy Story so normal wie bei jeder Filmproduktion.

Zunächst mußte eine Geschichte her. Disney wollte beste Familienunterhaltung – gewaltfrei, kinderfreundlich und witzig. Also pferchte man die Autoren in einen fensterlosen Raum, ließ sie ein paar Wochen schmoren und dabei ein Storyboard entwickeln. Herausgekommen ist eine "Buddy-Story", will heißen: Zwei völlig unterschiedliche Charaktere werden durch Zufall in eine gefährliche Situation gebracht, in der sie zusammenarbeiten müssen. Zwei der berühmtesten "Buddy-Movies" sind zweifelsohne **Lethal Weapon** und **Nur 48 Stunden**.

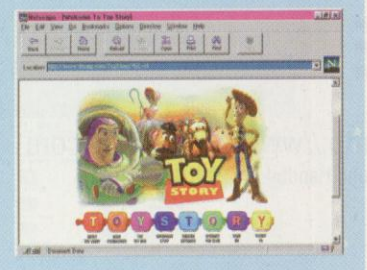
Doch für Toy Story mußte noch mehr her. Schließlich entstand der Film im Computer, um ganz neue Möglichkeiten der Erzählweise auszuprobieren. Ein phantastischer Handlungsrahmen mit noch phantastischeren Figuren sollte erschaffen werden.

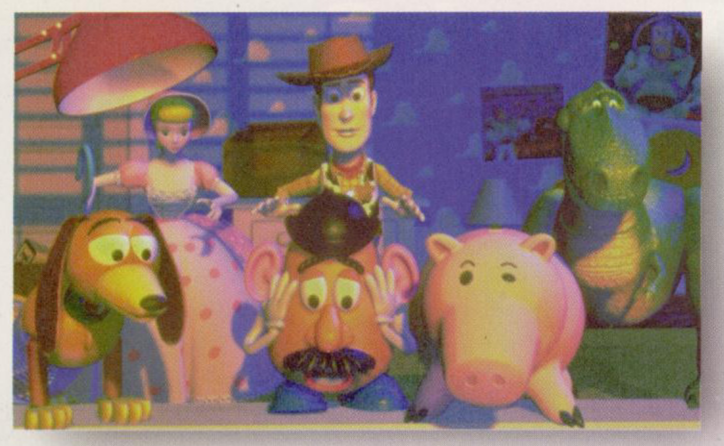
Das digitale Kinderzimmer

Die Idee mit dem sprechenden Spielzeug war naheliegend, denn das klappte schon bei Tin Toy wunderbar. Und als Hauptcharaktere entwickelte

TOY STORY IM INTERNET

Disney bietet unter der Adresse *http://toystory.com* einige Überraschungen für Toy-Story-Fans. Neben Bildschirmschonern und Downloads von Bildern, Trailern und Sounds aus dem Film lockt vor allem ein Memory-Spiel mit den Toy-Story-Charakteren – vorausgesetzt, man verfügt über die 32-Bit-Fassung von Netscape 2.0 und damit über Java.





Gruppenbild mit Dame: Woody (Mitte) ist der Chef in der Spielzeugsammlung des sechsjährigen Andy

Witzige Nebenfiguren: Das Schwein Hamm und Mister Kartoffelkopf spielen Karten und sind auch ansonsten nicht auf den Kopf gefallen

Liebe zum Detail: Hersteller Pixar spendierte jeder Figur eine ausgefeilte Mimik und Gestik – auch der Gummikobold rechts kann mehr als nur grinsen

man zwei völlig unterschiedliche Typen: Woody und Buzz Lightyear.

Beide sind im Grunde nichts anderes als das Spielzeug des sechsjährigen Jungen Andy. Andy weiß gar nicht, daß die Figuren in seinem Kinderzimmer zum Leben erwachen, wenn er gerade nicht da ist. Und Andy weiß auch nicht, daß sein Lieblingsspielzeug, Cowboy Woody, der Chef der Spielzeugbande ist. Doch Woody bekommt Konkurrenz, als Andy den Space-Ranger Buzz geschenkt bekommt. Buzz hält sich für den Retter des Universums und will zurück zu seinem Raumschiff, einer Geschenkverpackung. Obwohl Buzz nicht der Hellste ist, wird er zum Liebling von Andy und zur Leitfigur für die Spielzeugmeute. Doch es kommt, wie es kommen muß: Als Andy mit seinen Eltern essen geht, nimmt er Woody mit, weil Buzz nirgends zu finden ist. Kein Wunder, denn Buzz ist längst im Auto und liefert sich mit Woody prompt einen Kampf. Einen Sieger gibt es aber nicht, denn die beiden landen auf der Straße und geraten in die Hände des bösen Nachbarkindes Sid. Sids Lieblingsbeschäftigung: Er nimmt Spielzeugfiguren auseinander und bastelt sie zu Mutanten zusammen. Um diesem Horror zu entgehen, müssen Buzz und Woody endlich zusammenarbeiten.

Polygone für Tom Hanks

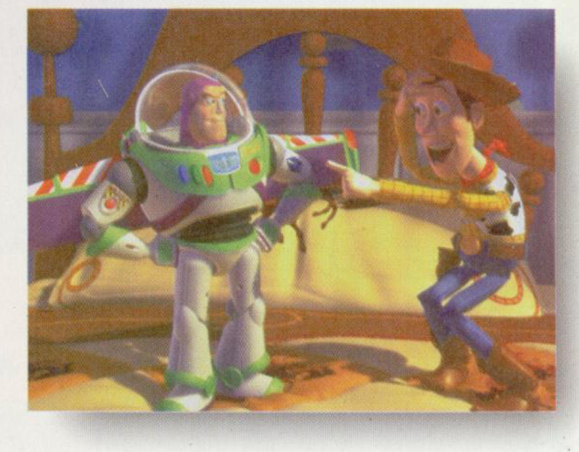
Humor und Action sind also angesagt, wenn Buzz und Woody aufeinandertreffen. Doch diese Elemente wirken nur, wenn sie auch glaubhaft umgesetzt werden. Die Helden des Films sind zwar völlig irreal, doch man erwartet von ihnen menschliche Züge, mit denen sich die Zuschauer identifizieren können – eine schwierige Aufgabe für einen Computer, der im Grunde nur mit mathematisch exakten Objekten arbeiten kann. Doch Disney wollte keine hölzernen Marionetten, sondern warmherzige Figuren mit eigener Mimik und Gestik. Die meisten der Computer-Animatoren waren deshalb altgediente Disney-Zeichner, die genau wußten, wie man weiche, menschlich wirkende Bewegungen schafft.

Pinsel und Papier wurden allerdings nur am Anfang des Films gebraucht. Als die Gestaltung der Charaktere abgeschlossen war, schuf man zunächst grobe Modelle im Rechner. Diese "Skelette" bestanden aus unzähligen Polygonen, mehrseitigen grafischen Flächen, die noch keine Textur, also Oberfläche, besaßen. An bestimmten Knotenpunkten dieser grafischen Skelette wurden parallel dazu sogenannte "Avars" (articulated variables) definiert. Das sind Knotenpunkte in einem Polygon-Skelett, die die "Modeller" dazu benutzen, um Bewegungen auszuführen. Wird ein Avar in seiner Position verändert, ändert sich die gesamte Konstruktion des Skeletts – der Charakter bewegt sich. Wie aufwendig diese Technik ist, um den Figuren realistische Bewegungsabläufe zu verpassen, zeigen ein paar Zahlen: Woody besteht aus insgesamt 52.865 Linien mit 712 beweglichen Avars. Allein das Gesicht verfügt über 212 Bewegungspunkte, von denen 58 nur für die Lippen benutzt werden. Gerade der Mund mußte sehr aufwendig und fein bewegt werden, denn

KURZINFO

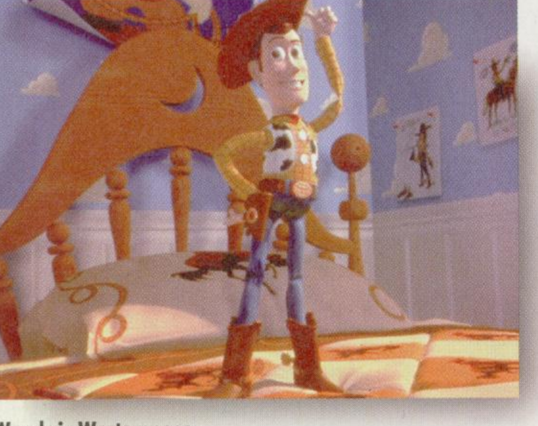
Titel:	Toy Story
Genre:	Computer-Zeichentrick-Fabel
Länge:	ca. 77 Min.
Hersteller & Jahr:	Pixar/Disney, 1995
Label:	Buena Vista International
Kinostart:	28.03.96

Buzz hat's drauf: Woody (rechts) schaut zwar ungläubig, doch bei Bedarf kann Buzz Flügel aufklappen und abheben





Rechenhöchstleistung: Für die Ohren von Mister Kartoffelkopf brauchte es fünf verschiedene Beleuchtungsquellen – Rekord!



Woody in Westernpose: Sein Charakter entstammt einem alten Western von John Ford und wurde im Film zusammen mit Buzz am liebevollsten ausgeprägt

Sie sind weg: Die Helden verfolgen gespannt, wie ihre menschlichen Herren sich aus dem Staub machen



schließlich sollten die Dialoge, die Tom Hanks für Woody sprach, lippensynchron über die Leinwand gehen.

Schmutzige Texturen

Für die Herstellung der Hintergründe wurden ähnliche Techniken benutzt. Wieder zupfte man aus Polygonen zunächst ein 3D-Modell, danach wurden die Skelette der Figuren eingefügt. Der schwierigste Rechenpart kam aber jetzt: Hintergrund und Vordergrund brauchten eine Oberfläche, eine Textur, und Licht und Schatten sollten die Räume zudem wirkungsvoll ausleuchten. Eine schwierige Aufgabe, die Regisseur John Lasseter so beschreibt: "Computer kommen immer noch am besten mit glatten, klaren Flächen zurecht. Das kann sogar schon ziemlich realistisch aussehen. Doch sobald wir es mit natürlichen Oberflächen versuchen, ist das ein Quantensprung an visueller Komplexität!"
Um diesen Quantensprung bewältigen zu können, liefen die Rechner in den Pixar-Studios Tag und Nacht, denn die Oberflächen entstanden nicht nur am Computer, sondern wurden auch von natürlichen Materialien eingescannt. Die zweidimensionalen Flächen, die man durch dieses Verfahren erhielt, wurden im Rechner dann auf die Polygonmodelle projiziert und erhielten schließlich in einem komplexen Beleuchtungsverfahren räumliche Tiefe. Schon die Ausleuchtung war eine Mammutaufgabe, denn in Toy Story gibt es keine diffusen, eher leicht zu bewältigenden Lichtquellen, sondern Taschenlampen, Sonnenaufgänge und sogar Wolken. Und um die Illusion perfekt zu machen, wurden die Oberflächen zusätzlich mit Details versehen – mit Kratzern und vor allem mit Schmutz. Der Zeichner Lewis Kratter lacht heute noch, wenn er an diese Arbeit denkt: "Unser Job war es, die Dinge, die der Computer perfekt herstellte, durcheinanderzubringen. Sids Schreibtisch zum Beispiel hatte Farbflecken, Kratzer, Löcher, Chips, Kuchenkrümel, Dreck und Wasserflecken. Wir hatten ein ganzes Verzeichnis voller Dreck!"

Original Levis

Den Computern kam so eine Mammutaufgabe zu, denn jedes einzelne Bild mußte mit allen Details, Licht und Bewegungsänderungen berechnet werden. So kamen bei der Endproduktion pro Woche lediglich ganze 3,5 Minuten Film zusammen. Um den Rechensklaven die Arbeit aber ein wenig zu erleichtern, versuchte man einige Details komplett aus der realen Welt zu übernehmen. Woodys Jeanstaschen wurden beispielsweise von der Original-Levis eines Pixar-Angestellten eingescannt. Und damit das Horrorhaus des Nachbarjungen Sid richtig gruselig wirkt, klaute man die Tapeten aus einem Filmklassiker: aus Stephen Kings **The Shining**. ❏

Michael Suck

TECH-FACTS

Um die **77 Filminuten** mit Animationen füllen zu können, wurden bei Pixar mit Hilfe von **100 Mitarbeitern** in **vier Jahren** insgesamt **110.064 Einzelbilder** hergestellt. Jedes Bild hat eine Auflösung von **1536 x 922 Pixeln**, und das in **TrueColor**, also mit mehr als **16 Millionen Farben**. Ungeheure Datenmengen kamen so zusammen: Jedes einzelne, fertig berechnete Bild hat einen Umfang von **fünf Megabyte**. Wollte man den ganzen Film auf einer Festplatte speichern, müßte diese eine Kapazität von **einem Terabyte** (1000 Gigabyte) besitzen. Um diese Fülle an Bildern verarbeiten zu können, wurden bei Pixar **110 Sun-Workstations** (Modell: SPARC) zusammengeschlossen. Dennoch mußten die Computer insgesamt **800.000 Stunden** arbeiten (und das ohne jede Unterbrechung), um den Film fertigzustellen. Die Berechnung eines einzelnen Bildes nahm dabei zwischen **45 Minuten** und **20 Stunden** Zeit in Anspruch.
Für die **76 Charaktere** in Toy Story wurden **400 Modelle** hergestellt, die Gesamtzahl der Polygonlinien liegt bei **4,5 Millionen**, das entspricht einer Datenmenge von **270 Megabyte**. Auf die beiden Hauptcharaktere Woody und Buzz entfielen davon insgesamt **87.725 Linien** mit **1412 Bewegungspunkten** für die Animationen. Woody wurde darüber hinaus mit **15 verschiedenen Schattierungen** und **26 Texturen** versehen. Da Buzz zusätzlich noch **zehn eingebaute Lichtquellen** besitzt, erhöhte sich bei ihm die Zahl der Texturen auf **189**. Um außerdem Schmutz und Kratzer auf seinem Anzug zeigen zu können, wurden **weitere 450 Texturen** entwickelt.
Für die Handlungsorte samt Hintergründen und agierenden Figuren programmierte Pixar **1300 Schattierungs-Routinen** und nochmals **1400 Texturen**, die mit maximal **32 unterschiedlichen Lichtquellen** ausgeleuchtet wurden. Am kompliziertesten geriet dabei die Licht- und Schattenberechnung für Andy, den sechsjährigen Jungen: Bis seine Haare im richtigen Licht standen, vergingen **neun Monate**.
Eine der wenigen Produktionsphasen, in denen keine Computer eingesetzt wurden, war die Gestaltung der Figuren auf dem Papier. Um diese für die Animationen abzufotografieren, benutzte man eine **Mitchell-Kamera von 1912**.



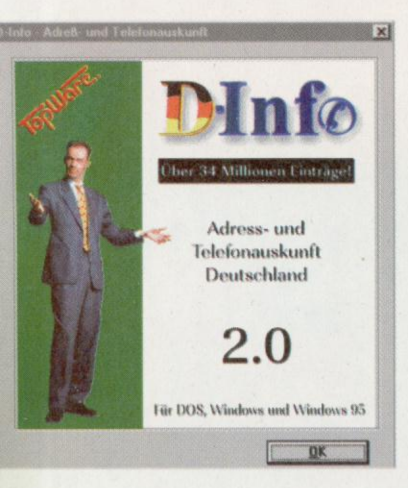







A LookingGlass Technologies Production


FUNSOFT



Die Nummer mit den Nummern

KURZINFO	
Titel:	D-Info 2.0
Art:	Telefonverzeichnis
Hardware:	mind. DOS 5.0 oder Windows 3.1, 4 MB RAM
Hersteller/Vertrieb:	Topware
Preis:	ca. 50 DM

Kaum zu glauben: Etwas so Simples wie ein deutsches Telefonbuch hält die Juristen seit Wochen in Atem. Doch die Telekom hat die erste Runde verloren: D-Info 2.0 ist auf dem Markt.

Wochenlang traktierten sich die beiden Akteure gegenseitig mit Stellungnahmen, Dementis, Klagen und dergleichen mehr. Selbst Landespolitiker fühlten sich genötigt, für die eine oder andere Seite Stellung zu beziehen. Dabei ging es um nichts anderes als die Verfügbarkeit von Telefon-Nummern auf kleinen, silbernen Scheiben.

Schon einmal hatte **D-Info** von Topware Ärger bekommen: 1994 sorgte die erste Ausgabe mit den Nummern für ein juristisches Nachspiel. Die Telekom bekam schließlich recht, denn Topware hatte nachweislich die Telefonbücher abgescannt und somit das Urheberrecht nach Lesart der Gerichte verletzt. Mit der Version 2.0 hat Topware vorgesorgt: Die 34 Millionen Einträge wurden in fleißiger Handarbeit von 500 Chinesen abgetippt. Die verstehen zwar unser Alphabet nicht, haben aber trotzdem ganze Arbeit geleistet, denn die Version 2.0 von D-Info ist (fast) auf dem neuesten Stand. Und damit das so bleibt, gibt es vom Hersteller für nur zehn Mark ein vierteljährliches Update.

So spannend die Auseinandersetzung der Kontrahenten um dieses Produkt auch war, so unspektakulär ist es in seiner Anwendung: Gesucht werden können die Nummern nach Namen, Orten, Postleitzahlen und sogar Branchen. Selbst die Handy-Besitzer sind mit auf der Liste. Und braucht man bestimmte Namen schriftlich oder gebündelt als Datei, stehen Druck- und Exportfunktionen zur Verfügung.

Der Datenschutz kommt dabei auch nicht kürzer als bei den Telefonnummern: Wer im Telefonbuch ohne Anschrift steht, tut dies auch in D-Info. Aber im Gegensatz zur Telekom-Auskunft kann man bei D-Info zu einer Telefonnummer auch die Adresse bekommen. Da fühlten sich die Postler gleich wieder bei den gelben Hörnern gepackt, unterlagen aber vor Gericht.

Deshalb ist anzunehmen, daß auch die neue Telekom-Telefon-CD über diese Funktion verfügen wird. Schließlich hat man sich auch preislich schon angepaßt: Für 30 Mark soll das Werk Mitte des Jahres verfügbar sein – das sind 3970 Mark weniger als noch vor fünf Jahren ... ❑

Michael Suck


Für einen Auftritt mit den Edelrockern von Aerosmith lohnt sich die Mühe

Rockin' all over

KURZINFO	
Titel:	Quest for Fame
Art:	Musik-Multimedia-Adventure
Hardware:	mind. 486DX33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk oder Apple
Label/Vertrieb:	BMG Interactive
Preis:	ca. 100 DM

Jetzt kann man mit dem Tennisschläger Gitarre spielen: Der "Virtual Pick" macht's möglich. Und wer richtig gut ist, darf sogar mit Aerosmith jammen!

Bislang bestand interaktiver Spielspaß meist aus Mausklicks. Kleine Filmchen, viel Sprachausgabe – das war's auch schon. Damit ist jetzt Schluß: **Quest for Fame** ist nicht einfach nur ein Rock'n'Roll-Adventure für Gitarrensüchtige, sondern läßt den Spieler am Live-Act gleich teilhaben.

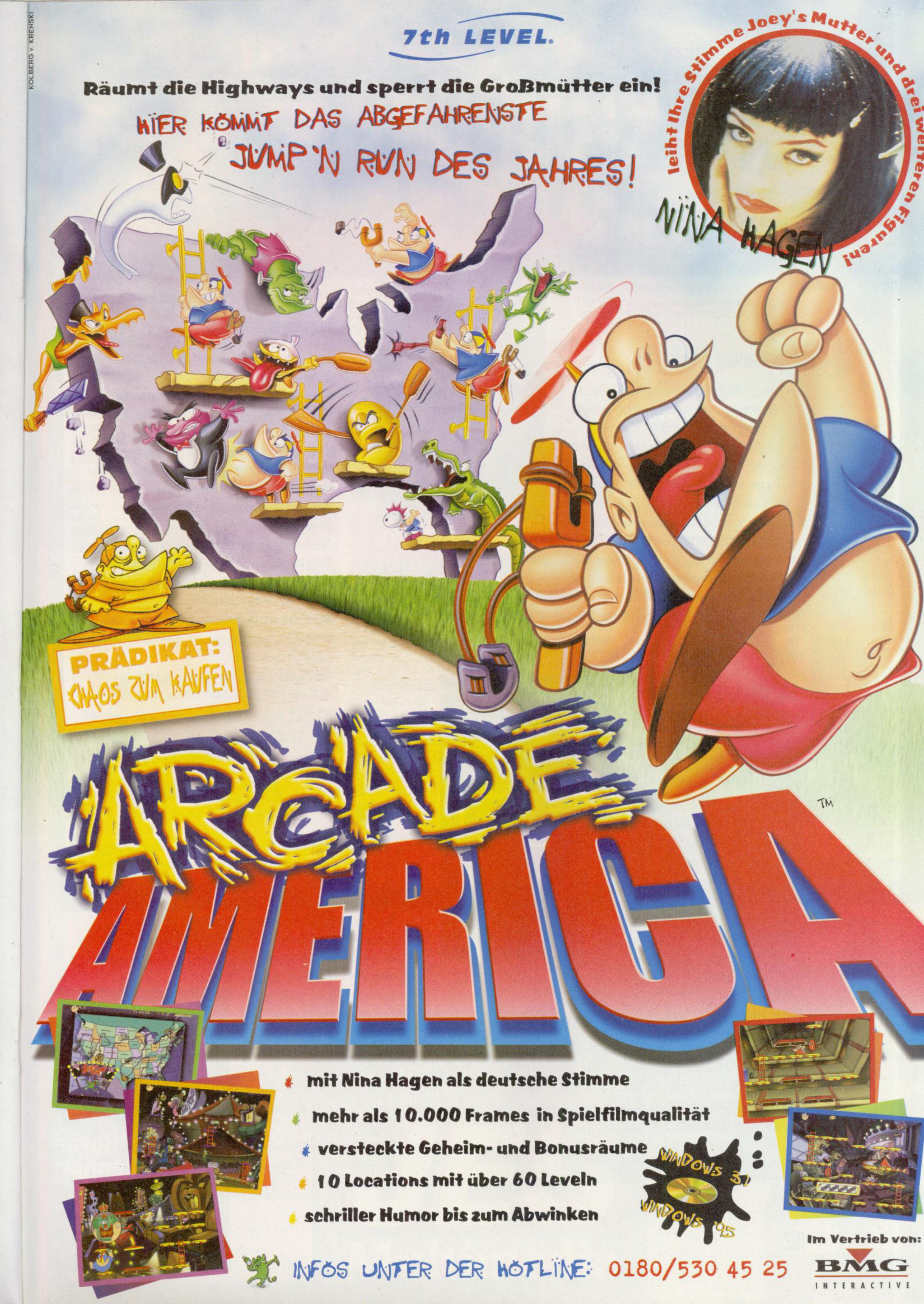
Und das geht so: Dem Spiel beigelegt ist der "Virtual Pick", ein Gitarren-Zupfer also, der gar keine Gitarre mehr braucht. Einmal am Druckerport eingesteckt, kann mit dem Pick jeder beliebige Gegenstand als E-Gitarre mißbraucht werden. Der Computer setzt das Geklampfe dann in annehmbare Töne um.

Ziel des Spiels ist denn auch, durch das virtuose Einsetzen des Virtual Pick ein paar Sessions mit Bands einzuspielen. Takt und Melodie sind immer vorgegeben, und die Riffs erklingen schon dann brillant, wenn man seine Einsätze nicht verpaßt. Eine kleine Anzeige sorgt überdies dafür, daß der Spieler auch weiß, wann er dran ist.

Wer sich dann im Laufe der Zeit von der Übungsgarage über ein paar lokale Gigs "hochgespielt" hat, darf schließlich und endlich sogar ins Stadion, wo der ultimative Jam wartet: Aerosmith bittet zum Tanz.

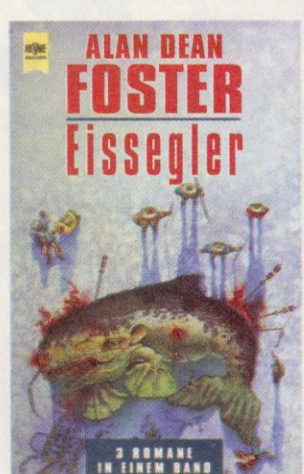
Die Mitglieder der Band haben extra für das Spiel ein paar Videos gedreht, die erstklassig in Quest for Fame eingebaut wurden. Überhaupt sind die grafische Gestaltung, die Videos und die Sounds allesamt von hervorragender Qualität. Und neben den Real-Filmchen sorgen viele Cartoon-Figuren in Trickfilmsequenzen für aberwitzigen Adventurespaß auf zwei CDs. Denn auch wenn das Üben am V-Pick mühsam ist, das Spiel legt Wert auf Humor und Unterhaltung. Bestes Beispiel: Wer schlecht spielt, muß an einer Quizshow teilnehmen, in der es nichts zu gewinnen gibt – außer Übungsstunden. ❑

Michael Suck


KOLBERG V. KRENSKI
7th LEVEL.
Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!
HIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE
JUMP'N RUN DES JAHRES!
Nina Hagen leiht Ihre Stimme Joey's Mutter und drei weiteren Figuren!
NINA HAGEN
PRÄDIKAT:
CHAOS ZUM KAUFEN
ARCADE AMERICA
TM
mit Nina Hagen als deutsche Stimme
mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
versteckte Geheim- und Bonusräume
10 Locations mit über 60 Leveln
schriller Humor bis zum Abwinken
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE
INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25

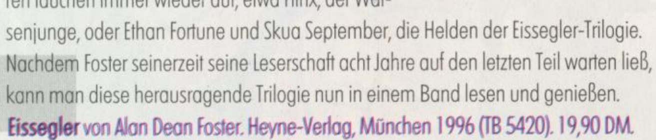
ENTERTAINER -Schmöker*tips*

von Rainer Scheer



Heiße Abenteuer auf kaltem Eis

Die lebensfeindlichen Eiswüsten von Tran-ky-ky bilden den Hintergrund für Alan Dean Fosters **Eissegler**-Trilogie. Foster, den man auch durch seine Romanadaptionen zahlreicher Filmerfolge kennt (z. B. *Alien*), hat mit seinem Homanx-Zyklus Science-fiction-Geschichte geschrieben. Über 15 Romane spielen im Homanx-Commonwealth. Den Lesern wird diese Welt der Extreme nach und nach vertrauter, bekannte Figuren tauchen immer wieder auf, etwa Flinx, der Waisenjunge, oder Ethan Fortune und Skua September, die Helden der Eissegler-Trilogie. Nachdem Foster seinerzeit seine Leserschaft acht Jahre auf den letzten Teil warten ließ, kann man diese herausragende Trilogie nun in einem Band lesen und genießen.



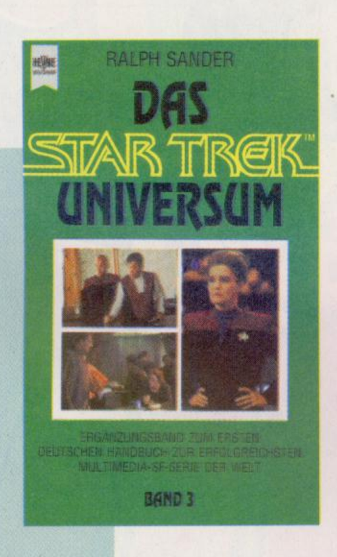
Eissegler von Alan Dean Foster. Heyne-Verlag, München 1996 (TB 5420). 19,90 DM.

Marlowe im Cyberspace

Der Auftrag klingt eher alltäglich. Privatdetektiv Richie Quick soll den Gangster Truro Daine zur Strecke bringen. Ein kleines Problem gibt es aber doch: Richie Quick ist gar kein Privatdetektiv, sondern der Autor Tom Tunney, der sein Geld damit verdient, Szenarios für virtuelle Welten zu entwerfen. Doch Daine ist kein Traum. Und so jagt Quick den genialen Gangster in einer Cyberwelt, in der alles wirkt wie im Hollywoodkino der vierziger Jahre.

Die Nacht in Dir ist Cyperspace-Thriller und gleichzeitig eine Hommage an die große Zeit des Kinos mit echten Helden à la Bogart oder Cagney. Wer beides liebt, wird vor allem die Kunst des Autors bewundern, die Beschreibung der Realität und der Traumwelt so zu vermischen, daß die Grenzen schließlich fließend sind.

Die Nacht in Dir von Kim Newman. Goldmann, München 1995 (TB 23687). 12,90 DM.



Alles über Star Trek

Was man schon immer über Star Trek wissen wollte ... – alles kein Problem mehr, denn Ralph Sander hat uns etwaige Fleißarbeit abgenommen. Sein zweibändiges Handbuch hat sich zum Standardwerk gemausert. Jetzt ist mit Band 3 eine Ergänzung erschienen, die neben *Next Generation* und *Deep Space Nine* auch schon *Voyager* berücksichtigt.

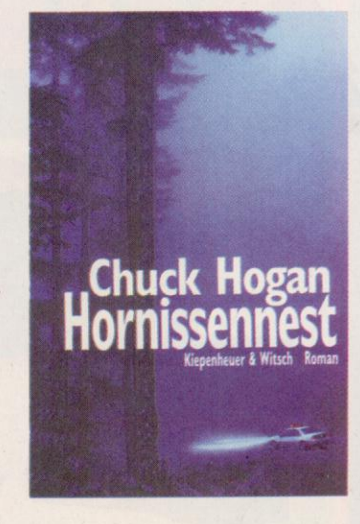
Folge um Folge wird ausführlich vorgestellt, über Produktionshintergründe wird berichtet: kein Buch für unterhaltsame Stunden des Schmökerns und der Lektüre, sondern ein unverzichtbares Nachschlagewerk für Trekkies und andere, die in die unendlichen Weiten vorstoßen wollen.

Das Star Trek Universum, Band 3 von Ralph Sander. Heyne-Verlag, München 1995 (TB 5151). 35 DM.

Zweikampf

Special-Agent John Banish belagert die Blockhütte in den Bergen Montanas. Doch Glenn Ables denkt nicht daran aufzugeben. Ein Nervenkrieg beginnt. – Chuck Hogan hat mit seinem ersten Roman **Hornissennest** einen echten Volltreffer geschrieben. Das fast Klaustrophobische der Situation, der stete Kampf um Kompetenzen, der ständig wachsende physische und psychische Druck, dem die Akteure kaum gewachsen sind – gekonnt erzeugt Hogan eine Atmosphäre wie in einem Behälter, der unter immer stärkeren Druck gesetzt wird. Die Entladung steht unmittelbar bevor. Das packende Debüt schwimmt nicht einfach auf der Welle der zur Zeit so beliebten Justiz- oder Serienkillerromane, in der Bekanntes lediglich variiert wird.

Hornissennest von Chuck Hogan. Kiepenheuer & Witsch, Köln 1996. 39,80 DM.



Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig bei PEARL: Für nur DM 14,90 können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

Dr. IRIS AntiVirus Plus zählt zu den weltweit **zuverlässigsten Antiviren-Programmen** und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes **Antiviren-Paket für DOS und Windows**: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen **Millionen von Anwendern** in den USA, Japan und Europa (darunter viele **namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften**) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause **IRIS Software**, die in rund **30 Ländern der Erde** unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ist **nicht als Shareware erhältlich!**

Auch wenn Sie bereits andere Virenscanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ein halbes Jahr lang als **kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen** im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfaßbar günstigen Vorzugspreis von **insgesamt DM 14,90** – das sind **weniger als 5 Mark je Lieferung**, und **die Portokosten sind bereits im Preis enthalten!** (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virenscanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der **kommerziellen, lizenzierten Vollversion** mit folgendem Leistungsumfang:

- Kompl. **deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dabei: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline durch den Hersteller**
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, „Trojanische Pferde", Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virenscanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.
- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeichers (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz", um neue Arten von Computerviren abzufangen

6 Monate Virenschutz
inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline
nur DM 14,90!

Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein **reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich)** umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die **Preise und Lieferbedingungen** des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets topaktuell!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im **regulären Jahres-Abo** erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das **Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur DM 119,80**, die **Versandkosten und eine ganzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abopreis mit enthalten!** Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

FALLS BESTELL-COUPON FEHLT, BITTE ANFORDERN BEI:
PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE
AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

☐ **Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo**
.98 (kommerzielle lizenzierte Vollversion, **insgesamt 3 Lieferungen** im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis von **komplett** nur **(inkl. Versandkosten)!** **14,90 DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der **Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen** widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich.
Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________

Vorname ____________

Straße ____________

Plz./Ort ____________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444

BITTE EINSENDEN AN: PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE · AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

Installations-hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:
- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen...*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:
- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1;**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wider Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter:

Tronic-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

Telefon: 07651/ 360-200 · Telefax: 07651/ 360-444

Das Spielemagazin, das viel bietet

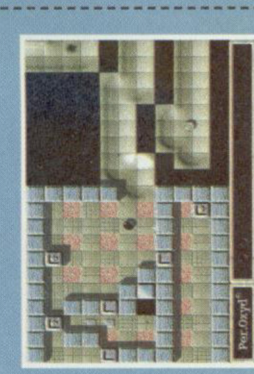






Die PC-Spiel-CD
mit viel Spielspaß aus der Shareware-Welt

PC-SPIEL-CD 4/96





Die PC Spiel-CD

Shareware-Spaß
Charly the Clown
PerOxyd 4.2
Dot Trouble
Intro Fox u.v.m.

Demos:
Agent XXL
Comix Zone
Fury 3
Teamchef
u.v.m.

GAME-Line:
Battle Simulator
Labyrinth
S.E.C.K.









PC-SPIEL-CD 4/96

Verzeichnisstruktur

Auflistung der Verzeichnispfade für den Datenträger PC-Spiel-CD 04/96

BAZAR
DEMOS
 ACTRES
 AGENTXXL
 BALDIES
 BERMUDA
 COMIX31
 COMIX95
 ES2DEMO
 FURY3
 LIGHTHSE
 SHANNARA
 SILENT
 STRIKE
 ZORK
FLI
GAMELINE
 BATLESIM
 BSPUZZLE
 LABYRINT
 SECK
 WINSWIM
LUPE
MSCDEX
SETUP
SHARE
 CHARLY
 DOTTRBLE
 DOTVALEY
 FORMULA1
 FRUSTR96
 GALACTIX
 GAZ
 IFOX
 PEROXY42
 PIXM
 SLIX129
 SUPERSPD
 WINCOLOR
 WINPAC16
TCDEMO
TEAMCHEF
WERKSTAT

Editorial

Wenn man den Spielemarkt und die Sharewareszene aufmerksam verfolgt, fällt in letzter Zeit ein Trend zum viel geliebten, viel gehaßten Betriebssystem Windows auf. Viele Entwickler sehen hier mehr Vor- als Nachteile: Die Konfiguration des Computers kann nahezu vollständig vernachlässigt werden. Dazu kommen neue Tools wie WinG oder DirectX, die der früher eher lahmen Grafikausgabe auf die Sprünge helfen. Auch wir schließen uns diesem Trend an und werden in nächster Zeit vermehrt Spiele für Microsofts Wunderkind mit auf unsere CD aufnehmen.

Fragen und Einsendungen zur CD-ROM solltet Ihr an folgende Adresse richten:

TRONIC-Verlag
Redaktion PC Spiel
z. Hd. Arndt Grass
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege
oder per Email an
CDROM.PC-SPIEL@TRONIC.DE

Viel Spaß mit der CD wünschen

Arndt

und die PC-Spiel-Redaktion.



Highlights der PC-Spiel-CD-ROM

Demos

Agent XXL

In Zusammenarbeit mit der Firma WestKa bringt Ritter Sport ein nagelneues Werbeadventure auf den Markt. Als Agent



XXL seid Ihr dem Geheimnis der Quadrate auf der Spur. Dazu müßt Ihr unzählige Rätsel lösen und die Hauptfigur des Spiels auf die richtige Fährte bringen. Coole Grafiken und Animationen erwarten Euch bei diesem Werbespiel, das komplett mit der Maus gesteuert werden kann.

Bermuda Syndrome

Damit Ihr Euch einen Eindruck vom Spiel Bermuda Syndrome von der deutschen Spielefirma Century Interactive machen könnt, haben wir die Demo zu diesem Spiel nochmals mit auf unsere CD genommen. Die Abenteuer des Bomberpiloten J. J. Thompson in einer Welt jenseits von Raum und Zeit sind haarsträubend. Er muß gegen Di-

Dies ist das Einlegeblatt für die Rückseite der CD-Box

CD-Inhaltsverzeichnis 4/96

Demos

Agent XXL
Baldies
Bermuda Syndrome
Comix Zone
Earth Siege II
Fury3
Lighthouse
Mission Critical
Shannara
Silent Thunder
Strike Base
Tailchaser
Teamchef
Think-X
Zork Nemesis

Ausgewählte Shareware-Hits

Anastasia Utendorf's Grand Prix Review
Charly the Clown
Dot Trouble
Dot Valley
Frustration 96
Galactix
Gazillionaire
Intro Fox
Per Oxyd 4.2
PixM
SH-WinColorStar 2000
Slicks'n'Slide
Super Speed Xmas
WinPac

GAME-Line

Battle Simulator
BS Puzzle
Labyrinth
S.E.C.K.
WinSWIM

Werkstatt

Dirty Little Helper V1.1
Dr. Hardware Sysinfo
Game Wizard
Virenscanner von McAfee
PV2.51
Winzip 6.0

Magazin

Testberichte
Previews
Bazar
Cheats
Komplettlösungen
Reportagen und Berichte

BS Puzzle
Ein Memory-Spiel für DOS, das unterschiedlich große Spielfelder unterstützt, kommt von Björn Sachsenberg. In der Sharewarevariante stehen nur zwei verschiedene Teilesets zur Verfügung.

Labyrinth
Bei Labyrinth ist der Name Programm. Ihr müßt Eure Spielfigur, einen Smiley, auf der Suche nach dem Ausgang durch das Labyrinth steuern. Dabei müssen Schlüssel eingesammelt werden, um die versteckten Türen zu öffnen.

S.E.C.K.
S.E.C.K. ist die Kurzform für Savegame Editor Construction Toolkit. Das Programm ist in der Lage, selbständig Savegames beliebiger Spiele zu analysieren und dann entsprechende Editoren zusammenzustellen.

WinSwim
WinSwim ist eine Umsetzung des Kartenspiels "Schwimmen", in südlicheren Gefilden auch unter dem Namen "Schnauz" bekannt. Bei diesem Spiel kommt es nicht darauf an zu gewinnen, sondern möglichst nicht zu verlieren.

Werkstatt

Unsere Werkstatt-Ecke ist prall gefüllt mit Utilities und Programmen, die Euch den Umgang mit Programmen erleichtern:

Dirty Little Helper V1.1
Lösungen und Cheats zu über 400 Spielen hält der DLH bereit. Damit findet Ihr Tips und Tricks zu den bekanntesten Games.

Game Wizard 3.0
Der Game Wizard ist ein speicherresidentes Chaetprogramm, mit dem Ihr selbst Cheats zu Programmen herausfinden könnt. Damit sollte das Durchspielen der neuesten Games zum reinen Kinderspiel werden.

Virenscanner von McAfee
Um Euren Rechner vor den kleinen Killerbakterien zu schützen, haben wir in das Verzeichnis \WERKSTAT\MCAFEE die neuesten Versionen der Virenscanner von McAfee für alle gängigen Betriebssysteme gelegt.

Weitere Programme aus der Werkstatt-Ecke:
Dr. Hardware SysInfo 2.5
PV 2.51
WinZip 6.0

Magazin

Im Windows-Magazin findet Ihr viele Ergänzungen zum Heft. Einige Previews haben im Heft leider keinen Platz gefunden:

3 Skulls of the Toltecs
F1 Manager
Fast Attack
Flip Out!
Harbinger
Mind Warp
PGA Tour Golf European Tour
Ravager
Red Baron 2
S.T.O.R.M.
Star Gunner

Zusätzlich gibt es Reportagen über MAXIS sowie "Organic Art" von Warner Interactive.
Auch die Komplettlösungen dürfen nicht zu sowie kommen: Unter dem Stichpunkt "Lupe" findet Ihr Hilfen zu "Bermuda Syndrome", "Caesar II", "Police Quest SWAT", "Duke Nukem 3D" und "Riddle of Master Lu".

nos, Eingeborene und böse Zauberer kämpfen. In der Demoversion sind die ersten vier Bilder spielbar.

Comix Zone
SEGAs erste Attacke auf den PC verschlägt Euch mitten in die Welt der Comicfiguren. Durch einen Unfall seid Ihr in Euren eigenen Comic hineingezogen worden, und der Oberböse hat die Kontrolle über den Stift. Um ein schlimmes Ende für Euch und andere zu verhindern; müßt Ihr Euch Bild für Bild vorkämpfen und die bösen Zeichentrickfiguren besiegen.
Das Spiel nutzt die besonderen Funktionen von Windows exzessiv und wird in zwei Varianten ausgeliefert. Eine Version für Windows 3.1 und eine für das neue Betriebssystem Windows 95.

Earth Siege II
Sierra präsentiert den zweiten Teil des Kampfs der Roboter. In ferner Zukunft werden alle Kriege mit riesigen, von Menschen gesteuerten Kampfmaschinen ausgetragen. Als Pilot eines der Mechs müßt Ihr versuchen, die Euch zugewiesenen Aufgaben zu erfüllen und so viele feindliche Mechs und andere Fahrzeuge zu zerstören, wie irgend möglich.

Fury 3
Wer denkt, Windows 95 ist nur zum Arbeiten gut, wird von Fury 3 von Microsoft eines Besseren belehrt: Ultraschnelle Balleraction gibt es zu bewundern, in der Ihr mit einem Gleiter auf der Oberfläche fremder Planeten kräftig mitmischen könnt. Viele Boden- und Luftziele stellen sich Euch in den Weg und wollen verhindern, daß Ihr die Levels erfolgreich abschließt. Unterwegs könnt Ihr selbstverständlich Unmengen an Extras aufsammeln, um die Bewaffnung Eures Raumschiffs zu verbessern oder die Schilde wieder zu reparieren.

Tailchaser
Durch einen bedauerlichen technischen Defekt war die selbstablaufende Demo des Jump'n'Run-Spiels von Defcon auf unserer letzten CD nicht ausführbar. Wir bitten alle unsere Leser um Entschuldigung und präsentieren erneut die ersten Eindrücke aus diesem Jump'n'Run-Spiel, das nahezu an Spielhallenqualität herankommt.

Mission Critical
In geheimer Mission seid Ihr und Eure Crew unterwegs, als ein Schiff der feindlichen Armee Euer Raumschiff angreift. Als letzter Überlebender der Raumexpedition müßt Ihr versuchen, Euer angeschlagenes Schiff zu reparieren.



IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Thomas Richter (tri)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Frank Fischer, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Heiner Stiller (hs), Michael Suck (msu), Martin Wehnert

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Duke Nukem 3D © 3D Realms/Apogee

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Hajo Schulz (verantw.), Volker Vogeley, Roman Müller

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25H,
Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: 0 56 51/97 96-19

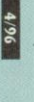
Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
E-Mail: redaktion.pc-spiel@tronic.de
Internet: http://www.tronic.de
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, Btx: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.







Sobald Ihr das geschafft habt, müßt Ihr den drohenden Untergang der ganzen Menschheit verhindern.

Shannara
Terry Brooks Story um das legendäre Elfenschwert gehört zur Standardliteratur der Fantasyfreunde. Adventurespezialist Legend hat sich nun des klassischen Stoffs angenommen und die ersten drei Bände der Serie in einem großen Grafikadventure versoftet. Wer Legend kennt, weiß, daß man ein opulentes Rätselfest mit stimmungsvoller Grafik und extrem hoher Spieltiefe erwarten kann. Durch die Mitarbeiter von Herrn Brooks stimmt auch der literarische Rahmen. Wer auf Fantasyliteratur im Stil von Tolkien steht, sollte sich das selbstablaufende Demo unbedingt ansehen.

Strike Base
Coole Weltraumaction, gepaart mit strategischen Elementen, gibt es bei der Kampfsimulation Strike Base von Max Design zu bewundern. Bis zu vier Fahrzeuge können entsandt werden, um die Linien des Feindes aufzubrechen. In 15 Levels auf vier verschiedenen Monden gilt es, sich gegen die gegnerischen Streitkräfte durchzusetzen. Einen ersten Eindruck dieses Games könnt Ihr mit der selbstablaufende Demo bekommen.

Think X
Eigentlich sieht Think X ganz harmlos aus. Die Figuren mit gleichem Motiv müssen mit der Maus über den Bildschirm verschoben werden, bis sie sich gegenseitig berühren. Dann lösen Sie sich automatisch in Luft auf, und das nächste Pärchen kommt an die Reihe. Damit das ganze nicht zu einfach wird, gibt es viele Hindernisse, die erst einmal überwunden werden müssen.

Zork Nemesis
Es wird immer bunter im Lande Zork. Was vor ca. 20 Jahren als Textadventure begann und die Spieler weltweit faszinierte, erfährt jetzt ein neues Facelifting. Beinharte Fans der Serie schwören zwar weiterhin auf den klassischen Humor der Textadventures und konnten dem letzten Teil "Return to Zork" nicht viel abgewinnen, aber trotzdem bleibt Zork ein Kult, von dem sich Activision nicht trennen will. Der neueste Teil glänzt mit Hi-Res-Grafik in HiColor und soll storymäßig wieder den Gehalt der Ur-Versionen bieten.

Weiter Demos auf der CD-ROM:
A10-II Silent Thunder
Baldies
Lighthouse
Teamchef

Shareware

Anastasia Utendorf's Grand Prix Lexikon
Eine praktische Datenbank für alle Fans des Formel-1-Sports. Alle Daten der Saison 95 wurden mit in das Programm aufgenommen. Dabei bietet das Programm Biographien zu allen wichtigen Rennteams und zu den meisten Fahrern.

Charly the Clown
Ein Jump'n'Run-Spiel vom Feinsten erwartet alle Fans des Genres mit diesem Sharewaregame. Mit seinen 256 Farben, Parallax-Scrolling und gerenderten Grafiken gehört dieses Spiel zur Extraklasse. In der Sharewareversion können fünf Levels und zahlreiche Bonusräume besucht werden.

Dot Trouble
Eat-and-Run-Spiel für alle Freunde von klassischer Spielhallenaction. Freßt alle Punkte und umrahmt dabei die Bonusfelder! In 32 Levels mit ständig steigendem Schwierigkeitsgrad und hervorragender VGA-Grafik mit 256 Farben kommt für Joystickakrobaten garantiert keine Langeweile auf. Viel Spielspaß ohne nachzudenken und ohne Ballerei.

Galactix
Ein Ballerspiel mit 256-Farben erwartet die Fans des Genres. Als letztes Schiff müßt Ihr die Erde vor der angreifenden Flotte der Xidus verteidigen. Dazu stehen Euch viele Extrawaffen zur Verfügung.

Intro Fox
Intro Fox 2.0 ist ein Programm, mit dem schnell und einfach gutaussehende Demos und Intros für den PC erzeugt werden können. Musik bis zu 32 Kanälen, VoxelSpace-Flüge und andere Effekte, die aus professionellen Intros bekannt sind, können mit diesem Baukasten zusammengestellt werden.

Per.Oxyd 4.2
Alle Oxyd-Fans sollten jetzt schon einmal Ihre Maus ölen: Per.Oxyd, die ultimative Fortsetzung des international preisgekrönten Kultspiels Oxyd ist da! Bequem lassen sich mit der Maus die verschiedenen Optionen und Funktionen des Programms per Bildschirmtasten bedienen und eine automatische Hilfefunktion erläutert alles Wissenswerte zur Spielbedienung.

PixM
PixM ist eine einfaches Memory-Spiel für Windows. Hinter 40 Feldern verstecken sich Bilder von Tieren, die paarweise zugeordnet werden müssen. Je nach Schwierigkeitsgrad steht dafür unterschiedlich viel Zeit zur Verfügung.

SH-WinColorStar 2000
Bei WinColorStar handelt es sich nicht einfach nur um eine neue Variante von Tetris. Die Entwickler haben über 200 Levels integriert, und auf Wunsch kann das Game auch über Netzwerk gegen einen Mitspieler gespielt werden.

Super Speed Xmas
SuperSpeed ist ein rasantes Autorennspiel für bis zu vier Spieler. Fordert Eure Freunde heraus, oder bezwingt die Computerfahrer. Abwechslungsreiche Strecken halten all die Hindernisse bereit, auf die Autofahrer in der Realität gerne verzichten.

Weitere Sharewareprogramme auf der CD-ROM:
Dot Valley
Gallizionaire
Frustration 96
Slicks'n'Slide
WinPac

GAME-Line

Battle Simulator
Ein grafisches Strategiespiel wurde uns von Harun Omer zugeschickt.

WETTBEWERB

Du bist ein furchtloser Söldnerkommandant, der ausschließlich vom Kampf lebt. In der durch Kriege zerrissenen Welt von Warhammer herrscht kein Mangel an Angeboten für Deine hartgesottenen Truppen ... Die Orcs, Skaven, Goblins und die grausamen Kreaturen des Chaos gibt's nicht nur auf CD. Warhammer ist auch als sehr wertvolles Brettspielset mit Figuren zum Bemalen erhältlich. Und davon verlosen PC Spiel und das Softwarehaus Mindscape 15 Stück! Einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an **PC Spiel, Stichwort: "Mindscape", Bremer Str. 10a, 37269 Eschwege** schicken. Mit etwas Glück seid Ihr dann vielleicht bald stolzer Besitzer eines Warhammersets. Einsendeschluß ist der 15. 4. 96, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, und natürlich dürfen Mitarbeiter des Tronic Verlages sowie der Firma Mindscape und deren Angehörige nicht teilnehmen. Allen anderen drücken wir fest die Daumen!

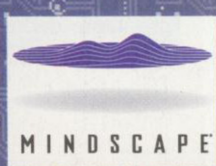
WARHAMMER

IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE™

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH!

GAMES WORKSHOP

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29





Lust auf 'ne Runde Pool?



Texturiert und animiert: die Automap

Über sieben Brücken mußt du ... – hüpfen!

DUKE NUKEM 3D

Macho Man

Wer ist cooler als Sly Stallone, härter als Arnold Schwarzenegger und klopft mehr Sprüche als Bruce Willis? Duke Nukem heißt der neue alte Star des Actionfachs. Jetzt kehrt der muskelbepackte Supermacho in einem 3D-First-Person-Shooter zurück und lehrt selbst die legendären Ahnen des Genres das Fürchten.

So frech waren die Aliens schon lange nicht mehr. Irgendwie ist man es ja als Computerzocker schon gewohnt, daß sich ständig alle möglichen außerirdischen Rassen mit Erdvernichtungsplänen tragen. Wenn man jedoch gerade seinen Jahresurlaub in Los Angeles nimmt, und in Hollywood und Venice nach den Babes schauen will, kommt es extrem ungelegen, wenn eine Horde Schweinemutanten aus dem Weltall auftaucht und ihre Nachwuchsprobleme dadurch lösen will, daß sie irdische Frauen entführt.

Selbst der Papst und Ghandi würden wohl die rote Haßmütze aufsetzen und versuchen, die Mädels zu retten. Noch wesentlich impulsiver reagiert **Duke Nukem**. Gut, die Sache mit den entführten Frauen wäre ja noch zu verkraften, aber als die Aliens bei einem Abschußversuch den ganzen Lack des Dukeschen Gleiters ruinieren, reicht es wirklich. Mit einer Handvoll Magazinstreifen für die Automatik macht sich der Obermacho auf den Weg, um den Verantwortlichen kräftig in den mutierten Hinterschinken zu treten.

BUILD!

Nachdem der Duke mit seinen beiden ersten Abenteuern bereits zu einem Klassiker unter den Jump'n'Run-Games geworden ist, schickt er sich diesmal an, im 3D-Genre neue Maßstäbe zu setzen. Kasus Knacksus des neuen Titels ist die BUILD!-Engine, die bereits bei *Tekwar* ihren Einsatz fand und hier technisch noch ergiebiger ausgereizt wurde.

Starthilfe

Okay: Die Gegner und Rätsel bei Duke Nukem sind fair und mit ein wenig Probieren in jedem Fall zu knacken. Etwas heftig wird es beim Endgegner der Shareversion. Dieser Bursche ist nahezu unbesiegbar und verkraftet 20 direkte Treffer aus der panzerbrechenden RPG ohne Schwierigkeiten. Wer trotzdem in den Genuß des Abspanns kommen möchte, kann ja mal während des Spiels DNKROZ oder DNSTUFF eingeben.

Dogfight mit dem Joystick



Der große Vorteil gegenüber bisheriger 3D-Engines ist der Detailreichtum, der sich auf diese Weise produzieren läßt.

Zum ersten ist die Welt bei Duke Nukem wirklich völlig dreidimensional. Es gibt Brükken, Schluchten, Wendeltreppen und unregelmäßig geformte Höhlen. Man kann sich an den Rand eines Berges stellen, steil nach unten auf einen See mit einem U-Boot blicken, von der Felsklippe herunterspringen und unter Wasser in das U-Boot tauchen.

Auch bei der Ansicht ist man nicht mehr auf den starren First-Person-Blickwinkel beschränkt, sondern man kann sich wie bei *Fade to Black* über eine Verfolgerkamera orientieren. Lichteffekte wie Schatten, Explosionen oder gar Spiegelungen heben den Realitätsgrad noch. Das ganze läuft schon bei 320 x 200 Bildpunkten auf einem Standard-486er absolut smooth und ruckelfrei und läßt sich selbst in der Mega-Auflösung von 800 x 600 Punkten auf einem Pentium 75 noch prima spielen.

World of Wonders

Neben den unzähligen spielerischen Elementen, die sich mit einer solchen Wunderengine realisieren lassen (Überwachungskameras zur strategischen Planung, geducktes Anschleichen an gegnerische Stellungen und das Ausspähen von Feinden über Badezimmerspiegel), wurde besonders viel Wert auf Einzelheiten gelegt. Die haben zunächst gar nichts mit dem Spielablauf zu tun, machen die 3D-Welt aber realistischer.

Täler, Schluchten, Kanten und Winkel – die BUILD!-Engine zeigt, wo's in Zukunft langgeht

Immer 'n paar Bucks für 'ne frierende Frau



Über den Dächern von L.A.

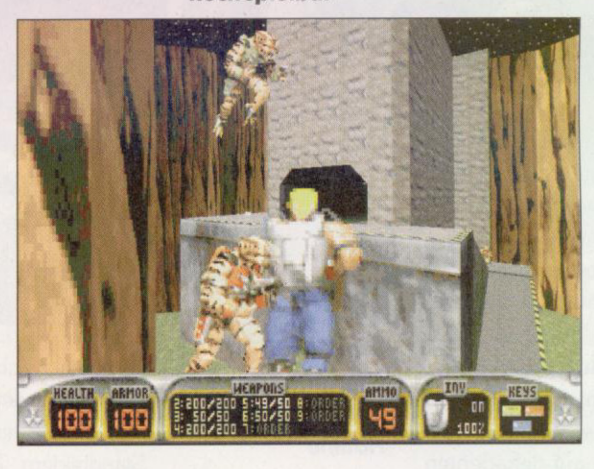
So läßt sich zum Beispiel ziemlich alles kaputtmachen, angefangen vom Cocktailglas in der Bar bis hin zur Porzellankloschüssel, auf der eben noch ein Alien thronte. Mit der richtigen Waffe reißt man ganze Wände ein, L.A.-typische Erdbeben verändern das Areal laufend, und wenn dem Duke mal ein Hochhaus im Weg steht, kann er das auch noch in die Luft jagen (Gruß an Bruce!).

Langweilig ist diese 3D-Welt bestimmt nicht! An allen Ecken und Enden stößt man selbst nach dem dritten Durchspielen noch auf Einzelheiten, die man vorher nicht gesehen hat. Hat man beispielsweise ein Alien erlegt und tritt danach auf die Leiche, zieht der Duke eine Zeitlang blutige Fußspuren hinter sich her, aus der Waffe fliegen die Patronenhülsen, und jeder Schuß hinterläßt ein Einschußloch. Und von der Möglichkeit, mit der General-Electric-Assault-Minicannon ein persönliches Monogramm in die Mauern des Walk of Fame in Hollywood zu ballern, davon träumt bestimmt sogar Arnold!

Man könnte seitenlang über die Feinheiten schreiben, ohne jemals ein Ende zu finden. Im dritten Level stößt der Duke etwa auf ein paar Aliens, die Poolbillard spielen. Nachdem man die Feinde dezimiert hat, kann man auf den Billardtisch springen und die Kugeln mit ein paar wohlgezielten Salven einlochen. Die Physik der Kugeln wird dabei wirklichkeitsgetreu simuliert, nicht etwa eine vorgefertigte Animation abgespielt.

Bei soviel Detailreichtum kann man auf die Feinde eigentlich schon wieder verzichten. Erfreulich ist in dieser Beziehung übrigens der Intelligenzquotient der Gegner. Bei Duke Nukem hat man es nicht einfach nur mit riesigen Monsterhorden zu tun, die direkt auf den Spieler zustürmen, sondern vorsichtige, äußerst trickreiche Angreifer stehen auf der anderen Seite. Es gibt zum Beispiel Echsenwesen, die sich unsichtbar machen, wenn sie angeschossen werden, und so lange in Deckung bleiben, bis man ihnen den Rücken zudreht. Ein bereits angeschossener Gegner wird doppelt vorsichtig und ist oftmals nur durch einen Frontalangriff oder vorsichtiges Anpirschen zu erwischen.

Auch in HiRes noch spielbar



Bahnbrechend

Als die Firma id, Schöpfer des legendären *Commander Keen* und des bisherigen Überfliegers im 3D-Ballergenre, seinerzeit den Vertrieb der eigenen Produkte selbst in die Hände nahm, schien es so, als sollten sie den ehemaligen Partner Apogee auf dem Feld der Shoot'em-Ups auf ewig in den Schatten stellen. Während aber alle Welt immer noch gespannt auf ids neues Spiel *Quake* wartet, legt Apogee mit *Duke Nukem 3D* mächtig vor. Ein First-Person-Balleradventure wie dieses hat die Welt noch nicht gesehen! Selbst wenn man blutrünstige Spiele total ablehnt: Man muß einfach gesehen haben, welche Freiheitsgrade in Hinsicht auf Bewegung und Aktion dieses phantastische Spiel bietet. Von dieser Sorte gibt's hoffentlich bald mehr mit weniger Blut.

Stefan

Duke Rulez!

Bei all der Begeisterung darf man nicht vergessen, daß Duke Nukem ein überaus gewalttätiges Spiel bleibt: Das Händereiben der BPjS-Prüfer kann man schon bis Eschwege im abgelegenen hessischen Hinterland hören. Zwar wurde eine Kindersicherung eingebaut, mit der sich der Blut- und Gedärmemodus per Paßwort verriegeln läßt, aber von Haus aus sind all die ekligen Features eingeschaltet. Eigentlich hätte das Game so einen Extra-Thrill gar nicht nötig, denn den Schwerpunkt des Gameplays machen hier die Jump'n'Run- und Schalterrätsel aus.

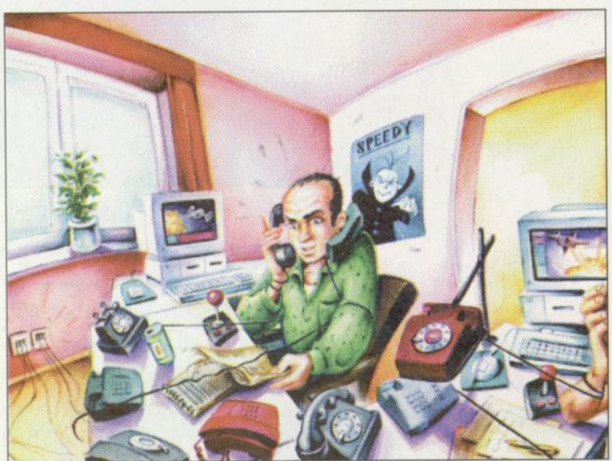
Um die reine Ballerei geht es erst im Multiplayer-Modus, in dem sich bis zu fünf Spieler die Schlacht ihres Lebens liefern können. Zum Testen stand uns die auf sechs Level beschränkte Sharewareversion zur Verfügung, die man sich unbedingt angesehen haben sollte, solange der Vertrieb nicht eingeschränkt wird. Die Vollversion, die in Deutschland erstmals auf der CeBIT vorgestellt wird, soll weitere zwölf Levels, neue Gegner, Waffen und einen Leveleditor enthalten. ❑

tom



Presse(un)wesen

So ziemlich jede Berufsgruppe wurde schon irgendwann mal mit einer Simulation gewürdigt. In Greenwoods neuester Sim kann man jetzt erfahren, wie es sich auf der höchsten Stufe bezahlten Müßiggangs lebt: im Beruf des Spieleredakteurs nämlich.





***oben:* Ohrenterror im Redaktionsstraflager Hotline**

***mitte:* Selten war es so aufgeräumt wie hier**

Man muß sich das mal vorstellen: Da gibt es Leute, die werden täglich mit einem großen Stapel der neuesten Computerspiele versorgt und kriegen dafür auch noch unglaubliche Mengen Gehalt. Wenn es gerade einmal nichts zu spielen gibt, jettet man ein wenig durch die Welt und läßt sich auf dekadenten Presseparties von spendablen Gamecompanies mit Kaviarschnitten und Champagner schmieren.

Klingt gut, nicht wahr? Leider ist es sehr schwer, an diese begehrten Jobs heranzukommen, denn sie setzen ein jahrelanges Studium von Gameologie, Joystickkunde und Zockerismus voraus. Wer schon immer davon geträumt hat, einmal bei der Entstehung einer Spielezeitschrift wie der PC Spiel aktiv mitzuarbeiten, bekommt jetzt mit **Das Mag** von Greenwood doch noch eine Chance.

Es handelt sich um eine der bekannten, typisch deutschen Simulationen, die größtenteils aus "humorigen" Standbildern bestehen – wie bei *Biing*, *Mad TV* oder *Hurra Deutschland*. Nachdem der potentielle Chefred seinen Namen eingetragen und sich für einen Verlag entschieden hat, wird zunächst einmal die Art der Kampagne festgelegt. Aufgabe des Spielers ist es, ein Heftkonzept festzulegen, eine Redaktion aufzubauen und von den ersten Tagen der Homecomputer bis in die Gegenwart die Gunst der Leser zu erhalten. Etwas schwieriger sind die Custom-Kampagnen, in denen man beispielsweise versucht, ein C-64-Magazin in einem festgelegten Zeitraum im Markt zu plazieren.

Nachdem man eine Grundredaktion aufgebaut hat, werden die Redakteure gemäß ihren besonderen Interessen den einzelnen Aufgabengebieten zugeteilt. Anschließend ruft man bei Spielefirmen an und versucht, deren neueste Produkte möglichst exklusiv in die Finger zu bekommen. War man dabei erfolgreich, wird das Game dem zuständigen Redakteur auf den Tisch gelegt, und wenig später liegt der erste Testbericht auf dem Tisch.

Hier hat man sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Die Jungs von Greenwood haben große Teile der Original-ASM-Testberichte erfaßt, so daß die Tests nicht nur vom Erscheinungstermin exakt der Wirklichkeit entsprechen, sondern auch noch die Bewertungen und kurzen Inhaltsangaben stimmen.

Jeden Tag wird eine Redaktionskonferenz abgehalten, in der Redakteure neue Ideen einbringen, über Spielewertungen diskutieren und Leute fristlos gefeuert werden – währenddessen tickt die Druckterminuhr erbarmungslos weiter. Damit das ganze nicht schnell zur Routine wird, sorgen Ereigniskarten für Auflockerung. Bis zu vier Spieler können an der Medienschlacht teilnehmen.

❑ *tom*

Die alten Zeiten

Als Spieleredakteur der ersten Stunde (Einstieg 1983 bei "Homecomputer", kann sich noch wer erinnern?) muß ich Greenwood erstklassige Recherche bestätigen. Sowohl die Meldungen als auch die Redaktionsabläufe entsprechen durchaus der Wirklichkeit. Grafisch macht die ganze Sache nicht so viel her, aber bei Sims zählt ja auch eher das Gameplay.

tom

Das kommt davon, wenn man versucht, noch 1995 ein CPC-Magazin zu launchen

Das Mag

Systemvoraussetzungen: 486/53, 4 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■□□	■□□□□	■■■□□

Was uns auffiel:
+ gute Story-Recherche
+ lustige Ereignisse

– wenig Abwechslung
– keine Kaviarschnitten

Hersteller: Greenwood — Preis: 100 DM

REALMS OF CHAOS

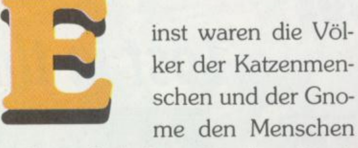
Mächte des Chaos

Eine schwammige Angelegenheit – der Trip durch den Sumpf



Elandra wehrt sich mit Feuerbällen

Endrick und Elandra sind ein hochbegabtes Geschwisterpaar. Endrick, athletisch gebaut, versteht sich bestens auf die Kunst des Schwertkampfs. Seine Schwester hingegen ist eine mächtige Zauberin. Zusammen sind die beiden der schlimmste Alptraum der bösen Kreaturen, die gerade versuchen, das friedliche Mysteria zu erobern.



Einst waren die Völker der Katzenmenschen und der Gnome den Menschen in Freundschaft verbunden. Doch dann wurden die Nachrichten aus den Reichen dieser Wesen immer spärlicher. Schließlich brach der Kontakt ganz ab. Plötzlich tauchte eine andere Macht auf, deren Heerscharen über das Land der Menschen hereinbrachen und alles vernichteten, was in ihrem Weg stand.

In dieser ausweglosen Situation bricht das Geschwisterpaar Endrick und Elandra zu einer Reise in die Länder der Gnome und Katzenmenschen auf. Dort sollen die beiden versuchen, Verbündete zu finden und möglicherweise mehr über die unheimlichen Invasoren zu erfahren.

Der Weg durch die in der Seitenansicht dargestellten Länder gliedert sich in Etappen. Als Spieler kontrolliert man jeweils einen Teil des Geschwisterpaares, kann aber zwischen den beiden hin- und herschalten. Brüderchen und Schwesterchen haben unterschiedliche Fähigkeiten, die es mit Bedacht einzusetzen gilt: Endrick ist widerstandsfähig, stark und ein guter Schwertkämpfer, Elandra kann schneller laufen, weiter springen und mit ihren magischen Blitzen auch entfernte Gegner angreifen.

Die ersten Etappen der Reise führen Held und Heldin durch das Waldland der Katzenmenschen. Die einst friedvolle Gegend hat sich dramatisch verändert: Überall ragen angespitzte Pfähle aus dem Boden, Wölfe und blutgierige Fledermäuse treiben ihr Unwesen, und Wächter des Katzenvolkes versuchen, jeden Eindringling zu töten. Mit viel Geschick und manchmal auch ein wenig Glück gilt es, sich durch Fallen und Gefahren bis ins Zentrum des Katzenmenschen-Reiches vorzukämpfen.

Zum Glück hinterlassen besiegte Gegner kleine Extras. So gibt es nicht nur zusätzliche Punkte, sondern auch Extra-Energie und manches magische Gimmick, das das Leben leichter macht. Aber aufgepaßt: Jedes Extra ist zeitlich begrenzt. ❑

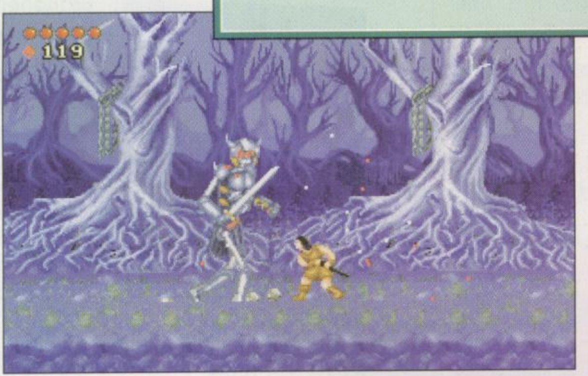
hs

Jump'n'Run ohne Wenn und Aber

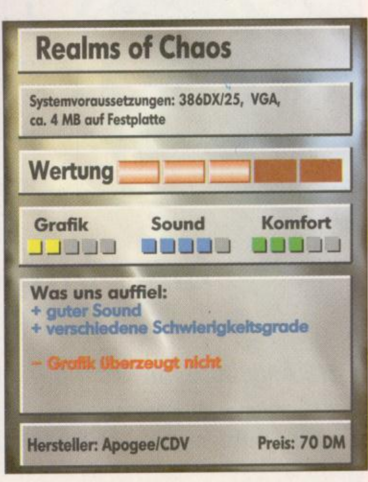
Obwohl die hohe Zeit der Hüpf- und Sammelspiele vorbei ist, versucht sich Apogee erneut auf diesem Feld. Das Game ist solide gemacht und dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrads auch etwas für Spieler, die keine Virtuosen am Joystick sind. Allein die Grafik kommt nicht über den Durchschnitt hinaus und reißt niemanden so recht vom Hocker. Sie erweckt einen kruden, unfertigen Eindruck und scheint stellenweise wie mit der heißen Nadel gestrickt. Doch was die Optik zu wünschen übrig läßt, macht die Akustik wett, die mit knalligen Soundeffekten und stimmiger Musik das Geschehen untermalt.

Heiner

In der Gruft wartet manche böse Überraschung



Im Finsterwald endet das Leben oft schneller, als einem lieb ist



Realms of Chaos

Systemvoraussetzungen: 386DX/25, VGA, ca. 4 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■□□□	■■■■□	■■■□□

Was uns auffiel:
+ guter Sound
+ verschiedene Schwierigkeitsgrade
– Grafik überzeugt nicht

Hersteller: Apogee/CDV — Preis: 70 DM

EARTHWORM JIM 2

Laß die Sau raus!

Das ging ja fix! Kaum ist der erste sorgsam verstaut, läßt Softgold den zweiten Teil von EARTHWORM JIM rüberwachsen.

Welches Schweinderl hätten's denn gern?

Nix is' mehr mit fliegenden Raben, beißenden Kettenhunden und Schrottplätzen voller Autoreifen. Im zweiten Teil von **Earthworm Jim** geht es nämlich saumäßig mit Schweinerutschen und Welpenwerfen zur Sache.

Wenn Earthworm Jim (damals bei Activision/Bomico) als ein empfehlenswertes Jump'n'Run galt, so reiht sich der zweite Teil unter den Jump'n'Runs der Spitzenklasse ein. Grafisch und soundmäßig ist der neue Jim dem alten um Längen voraus.

Gleich zu Beginn wird der Spieler mit Gute-Laune-Acapella verwöhnt, wobei es am Sound im Ingame ebenfalls nichts auszusetzen gibt. Die Grafiken sind nicht mehr so verpixelt wie im ersten Teil, und streckenweise scrollt der Hintergrund mehrwegig. Auch die Gags sind witziger, so daß es fast scheint, als hätten die Macher den ersten Teil nur als Aufwärmtraining genutzt.



Vorsicht E-Stuhl!

Sorry, Rayman!

Rayman – er war mein Geliebter für einige Wochen, aber wo die Liebe hinfällt ... – Der freche Franzose gehört jetzt zu meinen Verflossenen! Denn seit meine blauen Augen den gut gebauten Jim erblickten, ist mein Herz neu entflammt! Jede freie Minute verbringe ich jetzt mit diesem wirklich tollen Kerl. I am so happy!

Eure auf Wolke 7 schwebende Sandra

Bei einem solchen Supermann denke selbst ich darüber nach, ob ich nicht das Ufer wechseln sollte! Schade, daß es keine Earthworm-Jenny gibt! *Thomas*

Jim hat neben den oben genannten Schweinereien die Aufgabe, fliegende Tintenfische abzuschießen, sich vor wütenden, mit Schirmen schlagenden Omas in acht zu nehmen und rosa Welpen vor dem sicheren Tod zu bewahren.

Zum Bestehen dieser Abenteuer ist der Held vorerst mit dem üblichen Ballermann und seiner berühmt-berüchtigten Peitsche ausgerüstet, Extrawaffen können natürlich auch eingesammelt werden. Außerdem hat Jim "Batman-Flügel" und einen grünen Fallschirm, den der Spieler mit einem Spezialtastendruck auch in ein Wurfseil verwandeln kann.

Eine liebende Mutter

Und jetzt die schlechte Nachricht für alle, die den ersten Jim schon ihr eigen nennen: Er liegt dem zweiten bei! Aber was soll's – ein bißchen Schwund is' immer! Dafür werden Earthworm-Fans mit dem wirklich hervorragend gelungenen zweiten Teil belohnt. ❑

sat

Earthworm Jim 2

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ gelungene Animationen
+ gekonnt integrierte Gags
+ faires Preis-Leistungs-Verhältnis

– teilweise schwierige Steuerung

Hersteller: Softgold · Preis: 80 DM

SPIELFELD

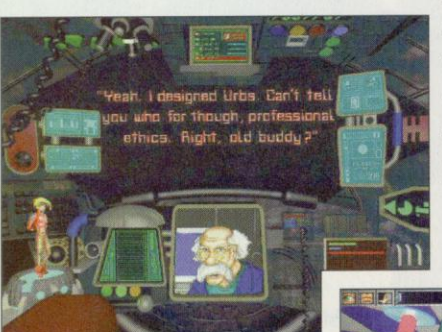
CHRONOMASTER

Die vierte Dimension



Es sind längst nicht alle Planeten so schön wie dieser hier

Wir alle kennen das Dilemma, das schon in Dornröschen eine große Rolle spielte: Plötzlich geht nix mehr, und die Zeit scheint einfach stehengeblieben zu sein. So ähnlich geht es auch in fernen Zeiten zu, in denen Worte wie



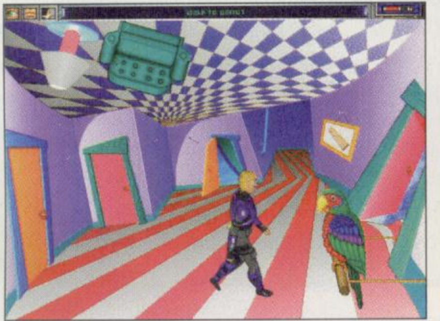
An Bord des Raumschiffs: Links unten ist der pfiffige Bordcomputer Jester zu sehen

"Taschenuniversum" oder "Zeitkapsel" zum täglichen Sprachgebrauch gehören – eben ganz typisch für eine Geschichte aus der Feder des Science-fiction-Autors Roger Zelazny.

Eigentlich schien für Rene Korda alles gelaufen zu sein: Nach der Erschaffung von einigen Universen setzt sich der Hauptdarsteller der Story in seinem Raumgleiter zur Ruhe und harrt der Dinge, die da kommen mögen. Völlig unerwartet meldet sich die höchste Kommandoebene und beglückt unseren Weltenbauer mit einer schwierigen Aufgabe.

Unbekannte Kriminelle haben ihr Wissen über das Erschaffen von Universen mißbraucht und einige der Taschenuniversen in einen Stasis-Zustand versetzt. Das kann der gute Rene natürlich nicht auf sich sitzen lassen, und er nimmt die Suche nach den Störenfrieden selbst in die Hand – nicht zuletzt wegen der hohen Belohnung, versteht sich.

Die Tatsache, daß der Zeitablauf auf den Planeten innerhalb der fraglichen Universen zum Stillstand gekommen ist, vereinfacht die grafische Darstellung der Umgebung ungemein. Objekte, die in jedem anderen Spiel animiert wären, werden hier nur als starre Objekte dargestellt. Glück für die Hersteller, Pech für die Spieler!

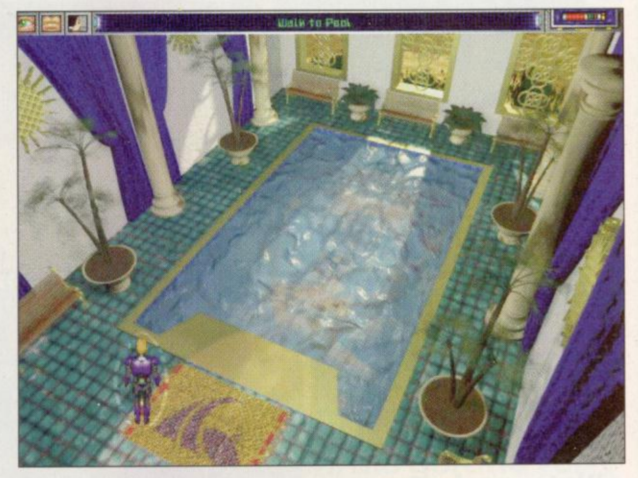


Die Welt steht Kopf!

Die Spielercharakter selbst ist von einem Feld umgeben, in dem die Zeit mit normaler Geschwindigkeit abläuft. Fremde Personen, die sich innerhalb des Feldes befinden oder mittels einer Zeitkapsel kurzzeitig zum Leben erweckt wurden, können zu einem Dialog gezwungen werden. Die darauf folgenden Animationssequenzen werden in der Regel in separaten Fenstern dargestellt.

Ein ständiges Wechseln der Schauplätze ist fast immer möglich, vorausgesetzt man befindet sich an Bord des eigenen Raumschiffs. Über den Bordcomputer im entsprechenden Universum ein Planet und schließlich ein spezieller Landeplatz ausgewählt. Während der Reisen durch fremde Umgebungen steht Jester als elektronischer Reiseführer, ständig mit seinen neckenden Ratschlägen zur Seite. ❑

tri

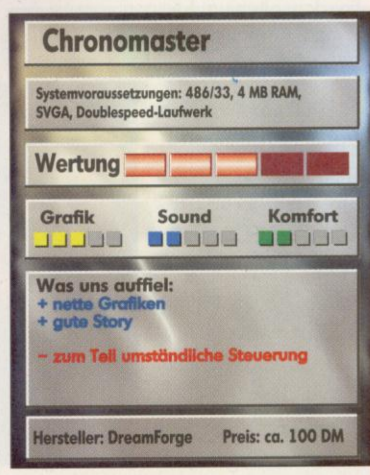


Ein Bad im Pool-Wasser? Das wäre wegen des "Zeitfelds" absolut tödlich!

Spiel mit der Zeit

Im großen und ganzen haben die Hersteller zwar sehr viel Wert auf die gerenderten Grafiken gelegt, mit Animationen wurde aber leider gespart. Und auch die Steuerung ist nicht gerade motivationsfördernd. Oft bleibt man an irgendeiner Ecke hängen und wundert sich, daß die Figur ihr angewähltes Ziel nicht ansteuern will. Dann heißt es: klicken, klicken und nochmals klicken. Wenigstens holt die interessante Story noch etwas aus dem Adventure heraus, und es bleibt alles in allem ein gutes Spiel, nicht nur für Science-fiction-Fans.

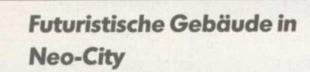
Thomas



ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY

High-Tech-Szenario

Die einen träumen von einer "Cyberworld" in naher Zukunft. Andere Visionäre gönnen sich mit Hilfe von Rollenspielen wie Shadowrun einen geistigen Kurztrip in ferne Zeiten. Für beide Zielgruppen kommt ANGEL DEVOID von Mindscape genau richtig.



Futuristische Gebäude in Neo-City

Dieser Rausschmeißer nimmt seinen Job sehr ernst

Grüße aus der Zukunft

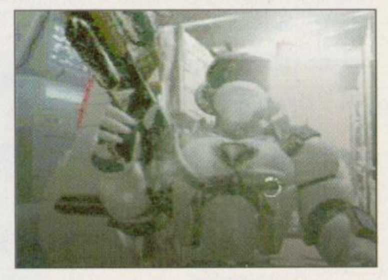
Eins muß man dem Spiel ja lassen: Es besitzt eine Riesenmenge Atmosphäre. Wer den Film *Bladerunner* liebt, wird bestimmt auch dieses Game mögen, obwohl die Daten "nur" von der CD geschaufelt werden und alles entsprechend träge abläuft. Hinzu kommen kleinere technische Mängel. Trotz guter Story bleibt Angel Devoid deshalb ein durchschnittliches Spiel.

Cyber-Thomas

Wieder einmal hat man sich das Speichermedium CD-ROM zunutze gemacht und ein Adventure aus reinen Videosequenzen zusammengebastelt. Mindscapes **Angel Devoid** geht mit satten vier CDs an den Start und bietet jede Menge feine SF-Grafiken.

Die Geschichte fängt dort an, wo die von *Neuromancer* seinerzeit aufhörte. In einer Zeit, in der das Wort "Cyberspace" gar nicht mehr wegzudenken ist, regieren die Großkonzerne und Gangsterbosse ganze Städte. Einer dieser Kriminellen ist der Ex-Cop Angel Devoid. Neo-City fürchtet ihn wie ein Alien das Feuer. In jeder verwinkelten Ecke jener Stadt lauert der Tod.

Jake Hard stellt sich den Kriminellen in dieser verdreckten Betonwüste mit allen Mitteln entgegen, denn er ist ein Cop. Als er bei einem Routineflug zufällig auf Angel Devoid trifft, sieht es gar nicht rosig aus. Kaum aus dem Schlaf im Krankenhaus erwacht, fürchtet er sich vor seinem eigenen Spiegelbild: Eine Gesichtsoperation machte aus Jake Hard den gejagten Angel Devoid. Die Flucht beginnt ...



Aus Cyborg-T03 wird gleich Schrott-Bot-242

Während des Erkundungszugs durch Neo-City werden Spieler ziemlich schnell in die Atmosphäre zukünftiger Großstädte einbezogen. Die Videosequenzen bieten gut geführte Kameraschwenks und laufen absolut flüssig ab. Kein Wunder: Für die Grafik haben die Hersteller das Black-Line-Verfahren angewendet, um einen schnelleren Bildablauf zu erzeugen.

Bei Gesprächen mit Personen läßt sich oft einstellen, mit welcher Gesinnung man an den jeweiligen Charakter herantritt. Vorsicht ist geboten – aggressives Auftreten endet nur allzu oft in einem Schußwechsel. Vor allem ein großes Manko trübt den Spaß am eigentlich sehr interessanten Spiel: Die Bewegungsfreiheit ist arg eingeschränkt. Nur ein Beispiel: In der Mitte einer Straßenkreuzung befindet sich der Eingang zur Kanalisation. Diese läßt sich aber nur dann betreten, wenn man die Kreuzung von einer bestimmten Seite in Angriff nimmt. Das Herumlaufen stellt sich oft als langwieriges Unterfangen dar, da das Scrolling zugunsten des realistischen Ablaufs im Schrittempo dargestellt wird. ❑

tri



Wow! Nur leider ist sie ein Feind und muß abgeknallt werden

Angel Devoid

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■□□	■■□□□	■■□□□

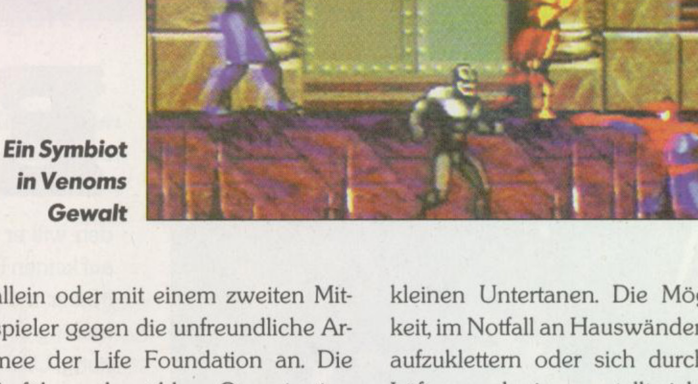
Was uns auffiel:
+ dichte Atmosphäre
+ starkes Hi-Tech-Ambiente
– unzureichende Bewegungsmöglichkeiten
– Videos lassen sich nicht abbrechen

Hersteller: Electric Dreams/Mindscape
Preis: ca. 100 DM


Venom läßt Köpfe knallen

Angst vor Spinnen

Acclaim hat sich jüngst mit einem Thema beschäftigt, das ohnehin Stoff für genügend Computerspiele liefert. In diesem Fall mußten die Marvel-Helden Venom und Spiderman für ein Actionspiel herhalten.



Ein Symbiot in Venoms Gewalt

Antihelden

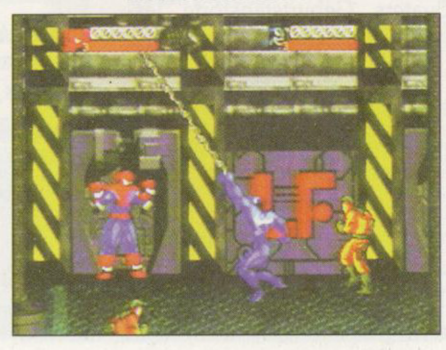
Verpackung und Anleitung von Separation Anxiety stellen sich gerade im Winter als gutes Brennelement heraus. Für die Verwendung der CD sollte man schon bis zum Sommer warten, denn die runde Scheibe läßt sich immerhin noch als Frisbee verwenden. Wie kann man ein Produkt nur dermaßen versauen? Weder von der technischen noch von der spielerischen Seite konnte ich Separation Anxiety irgend etwas abgewinnen. Die Grafik ist abgrundtief schlecht, und der Sound geht tierisch auf die Nerven. Nach dreistündiger Spielzeit war ich beinahe selbstmordgefährdet: Ständig kommen die gleichen Gegner mit der gleichen billigen Grafik über den Screen gerannt, und ständig sagte ich mir: "Da muß doch noch irgend etwas Tolles zu finden sein ... – es muß doch was geben ..." Doch auch nach weiteren Testanläufen fand ich nichts, und mir wurde klar: Dieses Spiel haben die Hersteller im Suff produziert!

Thomas

Wer kennt ihn nicht, den Spinnenmann im rot-blauen Anzug? In der Reihe der Marvel-Comics schon längst als unbestrittene Kultfigur eingestuft, geistert er seit längerem auch in den Köpfen einiger Softwarehersteller herum. Und nun tritt er in einem Spiel auf, in dem Netz und doppelter Boden dringend notwendig wären. Bei **Separation Anxiety** tritt man entweder allein oder mit einem zweiten Mitspieler gegen die unfreundliche Armee der Life Foundation an. Die Anführer der üblen Organisation haben Venom fünf "Symbiotensamen" entnommen und ihren Soldaten eingepflanzt, um sie für den Kampf gegen die Menschheit zu stärken.

Venom und Spiderman als Spielfiguren haben im Kampf gegen diese Symbioten eine begrenzte Auswahl an Schlagtechniken, können sich aber mit ihren Netzfäden ebenso verteidigen wie mit ihren Fäusten. Das Spielprinzip erinnert stark an das Prügelspiel *Double Dragon.* Man läuft und läuft, irgendwann geht es plötzlich nicht mehr weiter, und ein Haufen Gegner kommt dahergesprungen. Dann geht es los: Hier eins auf die Nase, dort eins auf die Nase, und bald läßt sich der Feind hochheben und durch die Luft schmeißen. So geht's bis zum jeweiligen Levelende, wo die Obermotze beinahe genauso leicht besiegt werden wie ihre kleinen Untertanen. Die Möglichkeit, im Notfall an Hauswänden hinaufzuklettern oder sich durch die Lüfte zu schwingen, stellt sich meistens als unsinnig heraus: Im Gegensatz zum horizontalen ist das vertikale Scrolling deutlich begrenzt. Überhaupt ist die Grafik sehr, sehr schwach, auch der Sound gibt nichts her, und die spielerische Abwechslung ist schon beim zweiten Gegner erschöpft. Nicht mal der Zweispielermodus kann diesen Flop merklich aufwerten. ❑

tri


Nicht nur Spiderman kann mit Netzen schießen

Separation Anxiety

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Win 95

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Bonus-CD "Interactive Comic Book Demo"
+ Zweispielermodus vorhanden
– miese Grafik
– nervtötendes Gameplay

Hersteller: Acclaim | Preis: 120 DM

ELROY JAGT DEN TECHNOKÄFER

Grüß die Hühner!

Guck doch mal durchs Schlüsselloch

Technokäfer jagen macht nicht nur Kids Spaß! Ravensburger zeigt, wie spannend eine Insektiade sein kann.



Wertvolle Tips aus dem Radio



Knochenarbeit



EXTRA Großstadt-Blatt 50 Pf

Fred Fiesling neuer König der Insektiade

Gewinner des letzten Jahres spurlos verschwunden

Alles hat ein Ende ...

Koooomm, put, put, put ...

Fang Dir einen ...

... Technokäfer! Und damit ist natürlich keine plateaubesohlte Discomieze gemeint, sondern dieses volltechnisierte Viech, das Elroy braucht, um die ominöse Insektiade zu gewinnen. Kein leichtes Unterfangen, auch wenn's für Kinder ab sieben Jahren gedacht ist. Mir hat Elroys Jagd eine Menge Spaß bereitet.

Sandra

Elroy hat bei der Insektiade im letzten Jahr den ersten Platz belegt. Und den will er in diesem Jahr natürlich auf keinen Fall hergeben. Doch seine Mutter macht ihm mit ihrem Yogatraining einen Strich durch die Rechnung. Und so muß Elroy – ob's ihm nun behagt oder nicht – zu seinen Großeltern auf den Bauernhof.

Sollte das für ihn wirklich das Ende des diesjährigen Wettkampfes gewesen sein? Es scheint beinahe so, bis Elroy zusammen mit seinem Hund auf dem Hof seiner Großeltern den berühmt berüchtigten Technopterus entdeckt, dessen Waffe eine vier Megagramm schwere Stinkbombe ist. In dem flotten Käfer sieht Elroy seine letzte Chance, die Insektiade zu gewinnen.

Und eigentlich hätte jetzt die Jagd auf den seltenen Käfer beginnen können. Doch leider konnte Elroys Hund die Pfoten nicht von Großvaters Geburtstagstorte lassen. Also müssen sich die beiden erst mal Eier besorgen und einen neuen Festschmaus backen, ehe der Opa etwas merkt.

Die Aufgaben sind nun klar verteilt, und die Jagd auf Hühner, Eier und Käfer kann beginnen. Die Spur führt kreuz und quer über den Bauernhof, den Ravensburger grafisch exzellent in Szene gesetzt hat. Die Comicfiguren werden zum Teil in gerenderten Schwarzweiß-Szenen eingeblendet.

Das Game ist zwar für Kinder ab sieben Jahren, was jedoch nicht heißt, daß man ohne weiteres zur Lösung gelangt. Eine falsche Entscheidung, und man darf von vorn beginnen. Natürlich gibt es eine Speichermöglichkeit, die sich jedoch nur auf den entsprechenden Raum bezieht, in dem man sich gerade befindet, und nicht auf die schon vorher gelösten Aufgaben.

Die komplett deutsche Sprachausgabe erspart lästiges Lesen, und die witzige Aufmachung produziert so manchen Lacher. Zu alledem kann der Spieler eine Menge über Insekten lernen. Elroy bietet Spielspaß sowohl für kleine als auch für große Leute! ❑

sat



Elroy jagt den Technokäfer

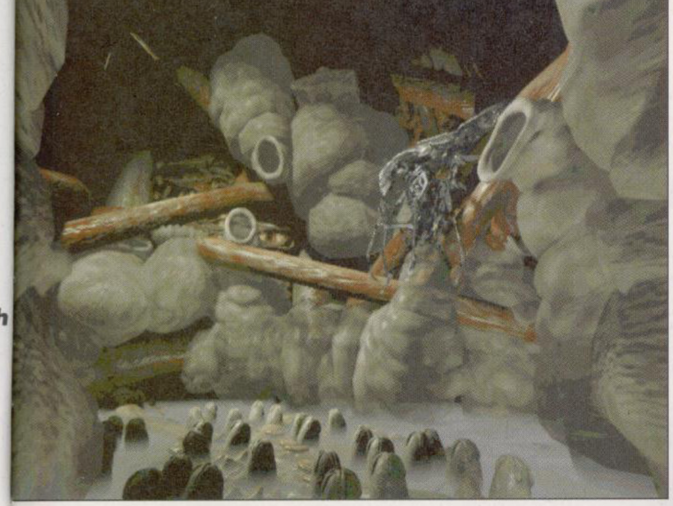
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ viele liebevolle Details
+ witzige Grafikidee
+ Lerneffekt

Hersteller: Ravensburger | Preis: 98 DM



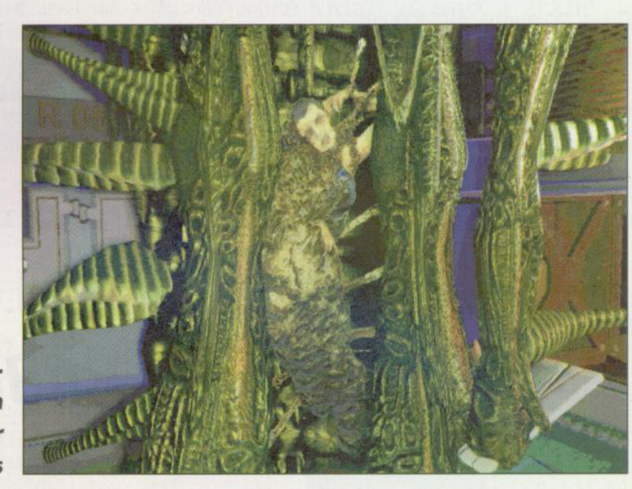
Im Bau der Aliens residiert die fiese Alien-Königin

ALIENS

Sie kommen wieder



Als das Raumschiff USS Sheridan den Notruf empfängt, befindet es sich gerade auf dem Rückweg von einer ausgedehnten Mission. Der Notfall auf der Minenkolonie B54c sorgt jedoch dafür, daß sich die Heimreise etwas verzögert ...



Eines der unglücklichen Opfer der Aliens

Die fünf Mann starke Besatzung der USS Sheridan ist nicht schlecht erstaunt, als ihr Kälteschlaf nicht etwa im Anflug auf das Sonnensystem unterbrochen wird, sondern daß der Bordcomputer "Mutter" die Crew mitten in einem weitgehend verlassenen Raumsektor weckt. Grund dafür ist der Notruf der abgelegenen Minenkolonie B54c, die ganz offensichtlich in Schwierigkeiten steckt.

Als Spieler schlüpft man in die Rolle von Commander Hericksen, der die zentrale Figur der Handlung darstellt. Mittels Point&Click-Interface kann Hericksen an Bord des Schiffes umhergeschickt werden, um seine Aufgaben zu erfüllen. Dazu gehört zunächst einmal, für eine sichere Landung der Sheridan zu sorgen, denn der derzeitige Kurs führt zwangsläufig zu einer Begegnung mit einem Asteroidenschwarm.

Sobald dieser Part gemeistert ist, folgt die Landung, die der Bordcomputer weitgehend allein bewerkstelligt. Bevor er das kann, muß Hericksen jedoch vom Zentralcomputer die Landekoordinaten auf eine CD überspielen lassen. Die CD muß er dann zu einem anderen Rechner bringen, der dann die Landesequenz initiiert. Es folgt ein wunderbares Minifilmchen vom Anflug auf die Station, und dann geht es weiter im Game. Es gilt, den Ausstieg vorzubereiten und die dazu nötige Ausrüstung zusammenzutragen, denn wer Aliens entgegentreten will, sollte gut bewaffnet sein!

Eigentlich sollte dieses Adventure alles haben, was für ein tolles Spiel benötigt wird: Die fesselnde Story, sehr gute Grafik und ebensolcher Sound legen jedenfalls einen soliden Grundstein. Allerdings läßt dann schon die deutsche Synchronisation arg zu wünschen übrig. Zum Beispiel werden einzelne Sätze wohl vom Computer "aneinandergeklebt", anders sind die unmotivierten Sprünge in den Betonungen nicht zu erklären. Und trotz der deutschen Übersetzung bleiben die auf Wunsch in Untertiteln eingeblendeten Antworten auf Multiple-choice-Fragen in Englisch.

Doch nicht nur hier haben sich ärgerliche Mängel eingeschlichen. Auch im Fortlauf der Handlung gibt es oft völlig unlogische Brüche. Da weiß zum Beispiel der Captain nichts mehr über die Landung, die er selbst vor wenigen Minuten durchgeführt und überwacht hat, und selbst der Bordcomputer will einem nach sicherer Landung noch Landekoordinaten andrehen. ❑

hs

Nicht der Bringer

Unterm Strich wird dieses Frage- und Antwortspiel, das zudem noch voller logischer Fehler steckt, schnell öde. Selbst gute Grafik und hörenswerter Sound werden verärgerte Spieler nicht allzu lange vor dem Monitor halten können.

Heiner

Keine Zungenküsse bitte ...



Aliens

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 20 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Im Spiel nur kurze Ladezeiten
– bescheidene Übersetzung
– kaum vorhandene Spiellogik

Hersteller: Cryo/Mindscape | Preis: 100 DM

MARKTPLATZ

BIETE

*** DINOMATH Rechentrainer ***

Gratisinfo: I.T. SOFT, PF 1671, 73606 Schorndorf. Tel.: 07181/21709 G

CD-Orig.: Ascendency, Dark F., NBA 95 DM 50 – mehr ab 20 02284/70161

AWE32 Soundbänke (SBK). Beste Drums/Techno/Effekte u.v.m.! Shareware-Vers.: 4 DM in Briefmarken an: Axel Heynhold, Konradshöhe 10, D-42289 Wuppertal

SUCHE

Wer löst seine Softwaresammlung auf? Suche günstig kompl. Sammlungen zu kaufen. Wenn Ihr Euch den Streß ersparen wollt, alles einzeln zu verkaufen, schickt oder faxt mir Eure Listen. Bitte nur kompl. PC-Orig. (nur Spiele und Anwend., evtl. Zub. wie Joysticks, keine Bundle-Softw., keine PD o. Shareware). Bitte keine Angebote, die drei Mark unter dem aktuellen Neupreis liegen, ich bezahle bis maximal DM 20,–, je nach Zustand und Aktualität, für ein Spiel. Werner Schwellinger, Gartenstadtstr. 85, 81825 München, Fax: 089/4395328

TAUSCHE

Gesucht wird ein Tauschpartner für PC-Spiele. Nehme auch Kaufangebote an. Faltak, Chris, Brunnenstr. 8a, CH-8604 Volketswil

STELLENMARKT

Hoher Heim-Nebenverdienst !!! Bis 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1–2000,–/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei BV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

VERSCHIEDENES

ASM zu verkaufen: Jahrgänge 89–94. Tel.: 08136/8595

Inserentenverzeichnis

Althoff 41
BB-Shareware 123
Black Legend U3
BMG 101
Brinkmann Niemeyer U4
CDV U2, 3
Cinemabilia 45
Cross Computersystems 23
Cybersoft 151
Data House 123
Dimension Multimedia 155
Game It! 117
GameTek 17
JES 103
Jet Stream 49
Jöllenbeck 53
MC Software 123
Media Point 14/15
Microprose 11, 63
MicroVision 59
Multimedia Soft 143
Okay Soft 41
Pearl Agency .... 65 – 96, 104
Powerrom 123
S.E.H. 19
Softgold 55, 99
Soft & Sound 31
Software 2000 9
SSV 123
Supervision Datentechnik 131
Tronic-Verlag 13, 27, 113, 129, 145
Ultima Software 19
Westfalenhalle Dortmund 139
Wial 47
Yamaha 19

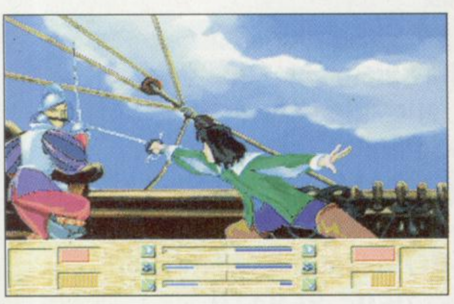
Der Aboauflage liegt eine Beilage für Abonnementwerbung für die Zeitschrift PC-Pannenhelfer bei.
Die Gesamtauflage enthält eine Postkarte der Firma CompuServe.

Die nächste

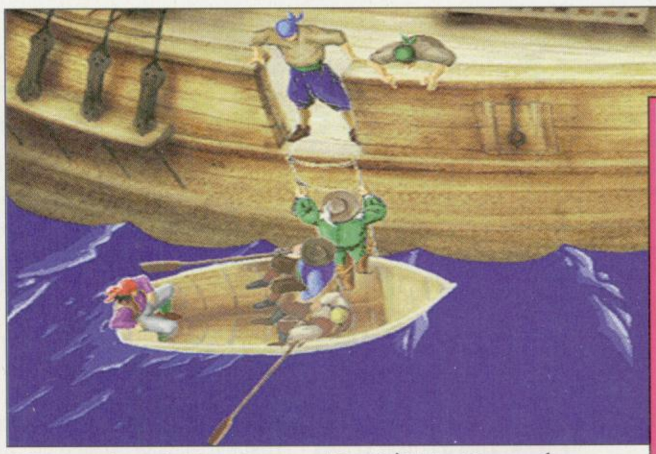


erscheint am
10. April 1996.

Anzeigenschluß für Ausgabe 6/96 ist der 22.03.1996



En garde!



Wie war das mit dem Daumenkino? (Siehe Kasten!)

In the Ocean ...

... dahin würde ich Sea Legends befördern. Das Gameplay kommt nicht mal in die Nähe heutiger Standards. Und wenn ich Richard mit seinem Schiff im siebten Hafen einlaufen und von Bord gehen lasse und mir dann tatsächlich zum siebten Mal die gleiche Animation anschauen muß – oh, no! Da kauf' ich mir doch lieber für 'ne Mark ein Daumenkino, habe den gleichen Effekt und 119 Mark gespart!

Sandra

SPIELFELD

SEA LEGENDS

Over the Ocean

Mit SEA LEGENDS widmet sich Ocean der Seefahrt im 17. Jahrhundert, einem verdrehten Onkel und einem geheimnisumwitterten Ohrring ...

Wenn der Vater mit dem Sohne ... Das alte Lied! Auch Richard Grays Geschichte begann so, als er eines Abends mit seinem Vater vor dem prasselnden Kaminfeuer saß und jener die Bitte an ihn herantrug, seinen Onkel zu suchen, um diesen zur Vernunft zu bringen.

Als Talisman übergab ihm der alte Herr einen Ohrring, der ihm auf der großen Fahrt über die Meere Glück bringen sollte. Richard hatte nämlich als Kapitän auf einem Schiff Seiner Majestät angeheuert und höchstwahrscheinlich eine große Karriere vor sich.

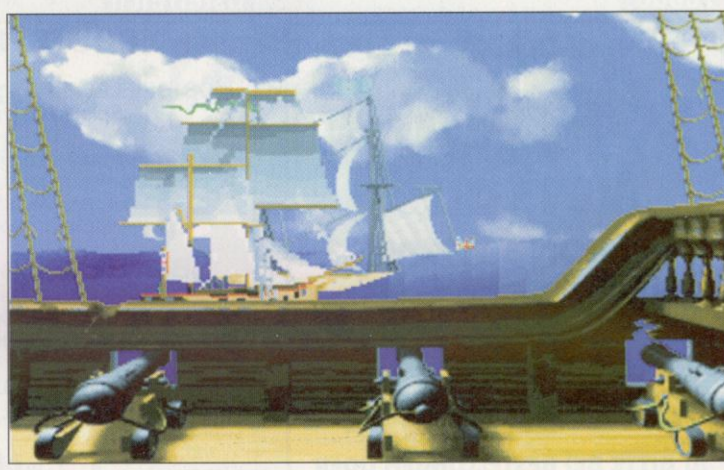
Zu Oceans Geschichte von einem unberechenbaren Onkel und dem ominösen Ohrring kommen noch Verrat und Mord hinzu. Klingt abenteuerlich – aber nur so lange, bis man mit dem eigentlichen Spiel begonnen hat. Denn Richards Reise "over the Ocean" fängt schnell an zu hinken.

Auf einer Seekarte wird per Klick festgelegt, zu welchem Ort man als nächstes schippern will. Dazu bekommt man als Spieler ein kleines Info über den angesteuerten Hafen. Ebenfalls auf der Karte kann man dann die Reise in Form einer roten Linie verfolgen.

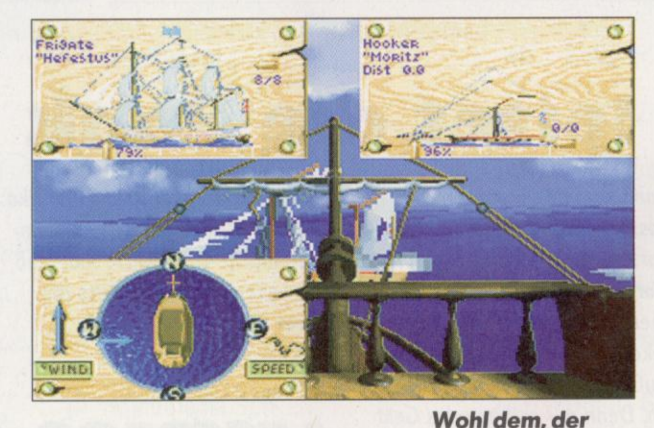
Ist man jedoch erst mal in verschiedenen Häfen eingelaufen, merkt man schnell, daß diese sich gleichen wie ein Ei dem anderen. In jedem finden sich das Haus des Gouverneurs, eine Kneipe, zwei Geschäfte und eine Kirche. In den beiden erstgenannten gibt's Infos oder neue Aufträge – in den Geschäften wird eingekauft, um Handel zu treiben, und das Gotteshaus ist lediglich dazu da, um den Spielstand abzuspeichern.

Allerdings enthält das Game so gut wie gar keine Animationen, so daß man ständig vor einem mit Schiffchen übersäten Ladebild verharren muß. Auch auf den Sound hat man beinahe gänzlich verzichtet. Hinzu kommt noch eine schlechte Benutzerführung, so daß sich Oceans **Sea Legends** am Ende als glatter Schlag ins Wasser erweist. ❑

sat



Ob die auch schießen können?



Wohl dem, der hier die Übersicht behält



Sea Legends

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:

- schlechte Benutzerführung
- öder Spielverlauf

Hersteller: Ocean — Preis: 120 DM

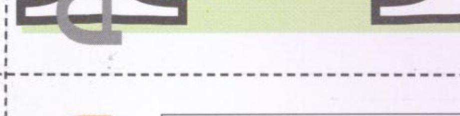
abonnement

80
Pfennig, die sich wirklich lohnen!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
abonnement-service
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



abonnement

80
Pfennig, die sich wirklich lohnen!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
abonnement-service
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Bestellung

JA liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an die folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum, Unterschrift

80
Pfennig, die sich wirklich lohnen!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Bestell-service
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

kleinanzeigen

Bei angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck

Datum, Unterschrift

Bitte diese Karte zusammen mit dem Verrechnungsscheck in einem Umschlag als Brief schicken!

antwort

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
kleinanzeigen-service
Sabine Döring
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

JA ich will das In'side-Shareware-Abo!

PCS 4/96

☐ abo

4 Ausgaben (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 60 DM (europäisches Ausland für 75 DM / Übersee auf Anfrage)

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum / Unterschrift

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um 4 Ausgaben, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.
Die Lieferung erfolgt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

gewünschte zahlungsweise

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte *keine* Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)
Bitte *unbedingt zwei Unterschriften* leisten!

JA ich will das PC Spiel-SPECIAL-Abo!

PCS 4/96

☐ abo

4 Ausgaben (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 50 DM (europäisches Ausland für 58 DM / Übersee auf Anfrage)

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum / Unterschrift

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um 4 Ausgaben, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.
Die Lieferung erfolgt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

gewünschte zahlungsweise

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte *keine* Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.



(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)
Bitte *unbedingt zwei Unterschriften* leisten!

Kleinanzeigen

PCS 4/96

☐ private anzeigen
für nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)

☐ geschäftliche empfehlung
10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzliche Umsatzsteuer

Der Abdruck erfolgt *nur* gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).

Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren **PC Spiel** für
☐ *private* Zwecke ☐ *gewerbliche* Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit G gekennzeichnet)

Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen). Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenpreis.

☐ **Biete Hardware** ☐ **Suche Hardware** ☐ **Tausch** ☐ **Kontakte**
☐ **Biete Software** ☐ **Suche Software** ☐ **Verschiedenes**

Star Trek Artikel

- ☐ Krawatte aus Seide ...... **49,90 DM**
- ☐ Communicator .... **39,00 DM**
- ☐ Communicator Generations .... **30,00 DM**
- ☐ Schlüsselanhänger:
  - ☐ Next Generation .... **24,95 DM**
  - ☐ Original .... **24,95 DM**
  - ☐ Communicator .... **24,95 DM**
- ☐ Next Generation Deluxe Uniform Shirt ... **110,00 DM**
  Größe: Farbe:
- ☐ Bajoranischer Tricoder . **49,90 DM**
- ☐ Classic Tricoder .... **49,90 DM**

Highlight des Monats

- ☐ Al Unser Jr. Arcade Racing .... **39,90 DM**

Bazar

- ☐ Archivierungssystem .... **24,95 DM**
- ☐ Bilderkalender Software 2000 .... **29,90 DM**
- ☐ Action-Pack Vol. 2 .... **49,95 DM**
  Desert Strike & Jungle Strike
- ☐ Fantasy-Pack Vol. 1 ...... **49,95 DM**
  Magic Carpet & Ambush

Angebot des Monats

- ☐ Sim Ant & Legend of Myra .... **29,95 DM**

weitere angebote finden sie auf unserer heft-cd oder online unter http://www.tronic.de

Bausätze

PCS 4/96

- ☐ Enterprise 1701 A .... **49,95 DM**
- ☐ Enterprise 1701 d .... **49,95 DM**
- ☐ 3-Teile-Pack .... **54,95 DM**
- ☐ Deep Space Nine Station .... **59,95 DM**
- ☐ Millennium Falke .... **59,95 DM**
- ☐ Star Wars Destroyer ...... **49,95 DM**
- ☐ Tie Fighter .... **27,95 DM**
- ☐ X-Wing Fighter .... **37,95 DM**
- ☐ Enterprise Display Satz (neu) .... **49,95 DM**
- ☐ Excelsior .... **49,95 DM**
- ☐ Klingon Bird of Pray ...... **49,95 DM**
- ☐ Tie Fighter Gold .... **39,95 DM**
- ☐ B-Wing Fighter Gold ..... **34,95 DM**
- ☐ Battle of Hoth

Porto/Verpackung (Inland 6 DM, Ausland 16 DM) bzw. NN-Gebühr 9 DM; Bestellungen über 200 DM nur per Vorauskasse (Scheck, Überweisung, bar) oder per Nachnahme.

Gesamtbetrag DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht**!). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vom





Witzig geformte Levels ...

TEMPEST 2000

Klassische Ballerei

Die schon lange totgesagten Klassiker leben wieder auf. Nachdem mittlerweile mehrere Packs mit fast vergessenen Hits für den PC umgesetzt wurden, präsentiert Atari mit TEMPEST 2000 den Baller-Klassiker schlechthin.



... warten darauf, gesäubert zu werden

Papas Balleraction

Für die Freunde klassischer Spielhallenautomaten und die Urviecher aus der Anfangszeit der Computer ist Tempest 2000 eine Erinnerung an die "gute alte Zeit". Technisch hinkt das Spiel etwas hinterher, dafür bietet es langanhaltenden Spielspaß. Gerade im Zweispielermodus kann es zu langen und interessanten Duellen kommen. Für Fans von Klassikern!

Arndt

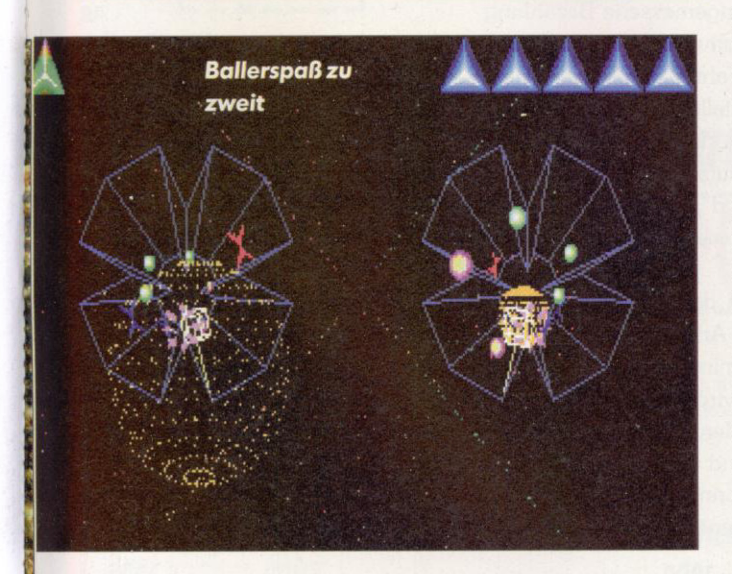
Wer als eingefleischter Spieler den Namen Jeff Minter hört, wird sich unter Umständen an eine Reihe von Spielhallen-Klassikern erinnern. Atari hat sich nun erbarmt und veröffentlicht unter dem Namen **Tempest 2000** eine Umsetzung des vielleicht bekanntesten Spielhallen-Ballergames aus der Zeit, als die Computersprites das Laufen lernten.

Mit einer einfachen Umsetzung hat man sich aber nicht begnügt, sondern das Spiel noch weiter ausgebaut: Die Spielhallenvariante **Tempest Plus** kommt gleich in drei Versionen, außerdem gibt es noch **Tempest 2000**, das mit wesentlich verbesserter Kampftechnik der Feinde und ausgefüllter Polygongrafik daherkommt, sowie **Tempest Duel**, bei dem man sich auf den Kampf mit einem Mitspieler einlassen kann.

Ferner wurde das Spiel durch Drohnen, die dem Spieler beim Abballern der Feinde helfen, und viele neue Gegner aufgemotzt. Findet man in einem Level Spiegel, dann sollte man darauf achten, nicht von den eigenen, abprallenden Schüssen erwischt zu werden. Außerdem sollte man unterwegs sämtliche Extras aufsammeln, um die Schußkraft des Raumers zu erhöhen.

Die Grafik der Games ist sehr einfach gehalten. Selbst die teilweise ausgefüllten Vektoren stellen keinen allzu hohen Anspruch an die Fähigkeiten des Computers, so daß sich das Spiel auch auf langsamen 386ern und 486ern noch gut spielen läßt. Der Sound kann entweder von der Soundkarte erzeugt werden oder auch direkt von CD spielen, was die Klangqualität erheblich verbessert. ❑

ag



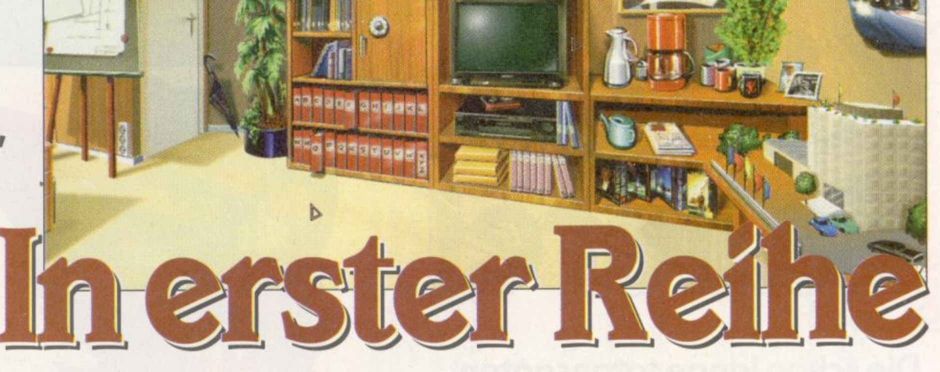
Ballerspaß zu zweit





Vom geräumigen Büro aus steuert man das Team

POLE POSITION – FORMEL 1 TEAMCHEF



In erster Reihe

Obwohl sie bei der Formel 1 nicht in der ersten Reihe sitzen, geht ohne sie nichts: Ascon widmet den Teamchefs aus der Boxengasse eine Managementsimulation.

Daß dieser Job nicht weniger aufregend und anstrengend ist, als selbst hinter dem Steuer eines Rennboliden zu sitzen, merkt man schon nach kurzer Spielzeit. Der Chef im Rennstall kümmern sich um Fahrer, Boxenteam, Ersatzteile und nicht zuletzt um das nötige Geld. Um an gute Verträge zu kommen, verhandelt der Spieler mit Sponsoren. Reicht die Kohle mal nicht mehr aus, muß die Bank herhalten und der Rennstall auf Pump weiterlaufen.

Der Erfolg eines Formel-1-Rennstalls hängt wesentlich davon ab, ob die Chemie im Team stimmt. Der Streß darf nicht zu groß werden, und eine angemessene Bezahlung hebt die Motivation. Natürlich müssen auch Fahrer und Wagen optimal eingestellt sein, deshalb empfiehlt es sich, die Zeit vor Beginn der Saison zu nutzen, um am Wagen zu arbeiten und etliche Proberunden auf der hauseigenen Rennstrecke zu drehen.

Während der Saison zeigt sich, ob sich die Arbeit gelohnt hat. Zwischen Training, Qualifikation und Rennen wird selbstverständlich auch wieder geschraubt, damit anschließend Bestzeiten herausspringen können. Hier zeigt sich, ob der Chef genügend Ersatzteile mit an die Rennstrecke genommen hat. Auch Schummeln und heimliches Tunen ist möglich, wenn auch extrem regelwidrig.

Gesteuert wird bei **Pole Position** mit der Maus. Berührt der Mauszeiger eine Schaltfläche, wird die Funktion angezeigt. Ein Rechtsklick führt in der Menüstruktur wieder eine Stufe höher. Grafisch kommt solide Hausmannskost auf den Bildschirm: Die gezeichneten Szenarien sind mit Renderings aufgepeppt. Je nach gewählter Spielart gibt es entweder nur Tabellen vom Rennen zu sehen, oder man kann dem Fahrer beim Umrunden des Kurses in gerenderter 3D-Grafik zuschauen.

❑

ag



Vor dem Rennen sind die Schrauber schwer im Streß

Schumis Rache

Solide Managementkost für Motorsportfans gibt es bei Pole Position; besonders die Menüvielfalt fällt auf. Leider lassen Grafik und Sound ein wenig zu wünschen übrig, dafür bietet das Spiel um so mehr Einflußmöglichkeiten auf die Belange eines Rennstalls. Wer Kontrolle über nahezu alle Abteilungen eines Formel-1-Teams haben will, aber nicht das Kleingeld für einen richtigen Rennstall zusammenbringt, sollte sich diese Simulation einmal näher anschauen.

Arndt

Ohne die richtigen Teile fährt nix





Highlight des Monats



Jetzt fest anschnallen:

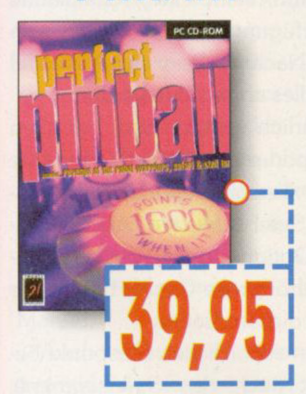
Aufregender geht es einfach nicht – beim Arkade-Rennen wird Adrenalin in Eure Adern gepumpt!

CD-ROM, komplett deutsch

39,90

für Win 95

Perfect Pinball



39,95

Der Klassiker unter den Flippern!

... and the Winner is:

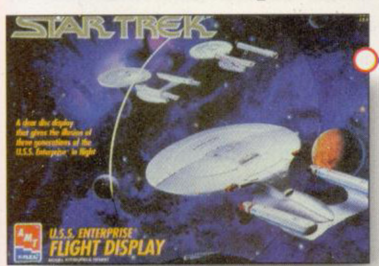



Maßstab 1:43, limitierte Auflage

49,95

Michael Schumacher

Enterprise-Display-Satz



49,90

Drei Enterprise-Modelle, inkl. Display-Ständer zur optimalen Präsentation der Modelle

Next Generation Deluxe Uniform



110,–

Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL – in den Farben Gold und Blau lieferbar)

Star-Trek-Communicator



30,–

als Metallpin aus dem neuen Kinofilm "Generations"

39,–

als Metallpin – gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fans

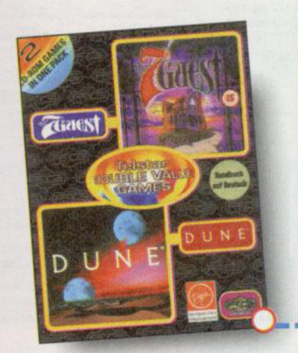
Besucht uns auf der



Halle 9 EG Stand D46

Two in One

7th Guest & Dune



2 CDs

Diese zwei Klassiker sprechen für sich!

29,95

Fantasy-Pack Vol. 1



Beides im Pack für nur

49,95

CD-ROM

CD-ROM

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter

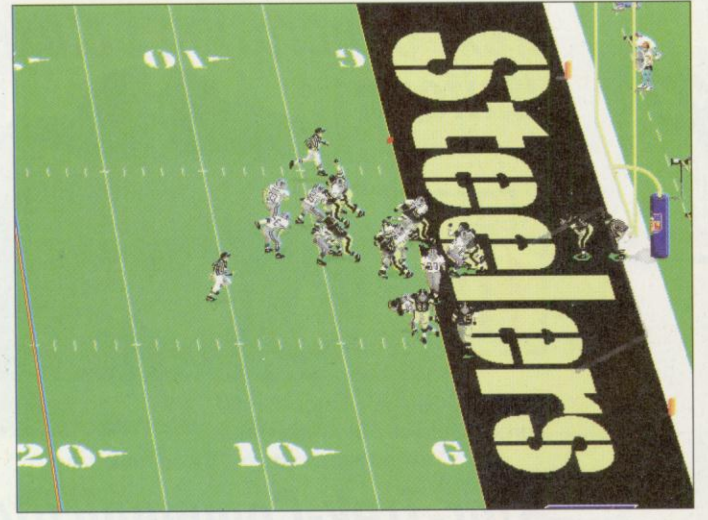
0 56 51/97 96 20

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter

http://www.tronic.de

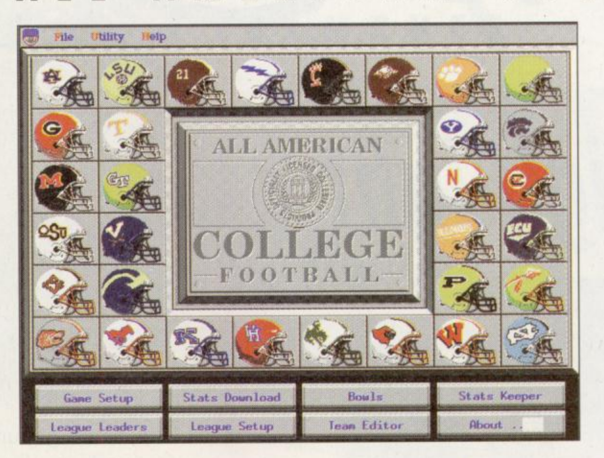


TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de



Der letzte Superbowl im Nachspiel: Dallas gegen Pittsburgh

NFL PRO LEAGUE FOOTBL
ALL AMERICAN COLLEGEF



Amerikas Sportart Nummer 1 hat es IBM anscheinend richtig angetan. Gleich zwei Games um diese superharte Schlacht für Yards und Punkte sind jetzt zu haben.

Wo bitte geht's zu

Bei anderen Sportarten haben die Spielefirmen schon längst ihre Territorien abgesteckt und Marktanteile aufgeteilt. Nicht so bei der härtesten Liga der Welt. Dort herrscht 1a-Wildwest. Alle namhaften Hersteller wollen die ultimative Football-Simulation herausbringen. Doch bis jetzt sind dabei nicht mehr als ein paar nette Versuche herausgekommen. Zu schwierig scheint das Genre, zu komplex die Programmierung.

IBM setzt auf Masse. Gleich zwei Games sind jetzt auf den Markt gekommen. Während sich **All American College Football** mit dem Nachwuchs beschäftigt, steht mit **NFL Pro League Football** die Superelite für die Schlacht ums Leder-Ei bereit.

Spieltechnisch gibt es nicht die riesigen Unterschiede. Beide Programme benutzen die gleiche Engine. Nur in Sachen Spieler- und Mannschaftswahl stehen selbstverständlich Unterschiede an. Die Collegeversion bietet mehr als 70 Teams, steht aber in Sachen Spielerstatistiken ein wenig hinter dem Pro-Football. Dort gibt es zwar nur die Mannschaften der NFL, aber dafür können zahlreiche Jahrgänge gewählt werden. So können Fans die Klassikerspiele aus vergangenen Jahrzehnten noch einmal entscheiden.

Was bei der Footballvariante von IBM zuerst ins Auge fällt, sind die zahlreichen Optionen. Für jeden Pieps, den man beim Football lassen kann, steht eine Schaltfläche zur Verfügung. Vom Wetter bis zum Draft (Nachwuchsspieler-Auswahl) kann alles angewählt werden.

Natürlich gibt es, wie bei allen Ami-Sportarten, Statistiken ohne Ende – Tendenzreports für das laufende Spiel inklusive. Also in Sachen Optionen und Voreinstellungen gehören die Games bereits zur Elite in diesem Genre.

Einen superdicken Pluspunkt bekommt auch das Spielzugmenü. Der Spieler kann wählen, ob er fertige Spielzüge aus dem Playbook eines jeden Teams nimmt oder ob er seinen Spielzug selbst generiert. Genial einfach kann man jetzt in kurzer Zeit eigene Spielzüge per Schaltflächen entwerfen. Optisch werden alle Einstellungen sofort auf einem kleinen Display angezeigt.

Kurz und gut, die Sache mit dem Drumherum ist erstklassig gelöst und gibt sogar anspruchsvollen Spielern keinen Grund zur Klage. Ganz anders sieht es bei der Action auf dem Feld aus. Da hat sich IBM nicht gerade ein Bein ausgerissen.

Das Spielzugmenü ist erstklassig

Statistikers Himmel

Zugegeben, optisch liegen die beiden Games gerade mal auf durchschnittliche Shareware-Niveau, aber die Technik, die hinter den Games steckt, kann sich sehen lassen. Nie war Spielzugplanung so einfach und übersichtlich wie hier. Die Fülle der Optionen macht es möglich, alle Superbowl-Begegnungen der NFL-Geschichte exakt nachzustellen.

Marcus

Tendencies Report

TEAM NAME	RUNNING In	Out	PASSING Shrt	Med	Long	COV TYPE Zone	Man	ALIGNMENT Tight	Sprd
Dallas	6	8	5	2	1	12	4	16	0
Pittsburgh	3	4	4	4	1	13	9	22	0

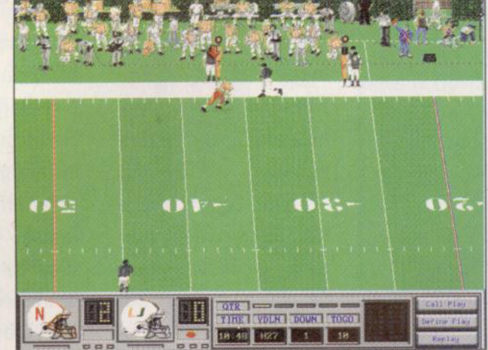
OK

Der Tendenz-Report hilft vor allem der Defence

Die Startmenüs eröffnen dem Spieler bereits eine Fülle an Schaltflächen (alle Helme und Logos bieten Infos)



zur Endzone?



Trotz zahlreicher Details ist die Grafik ganz schön mau

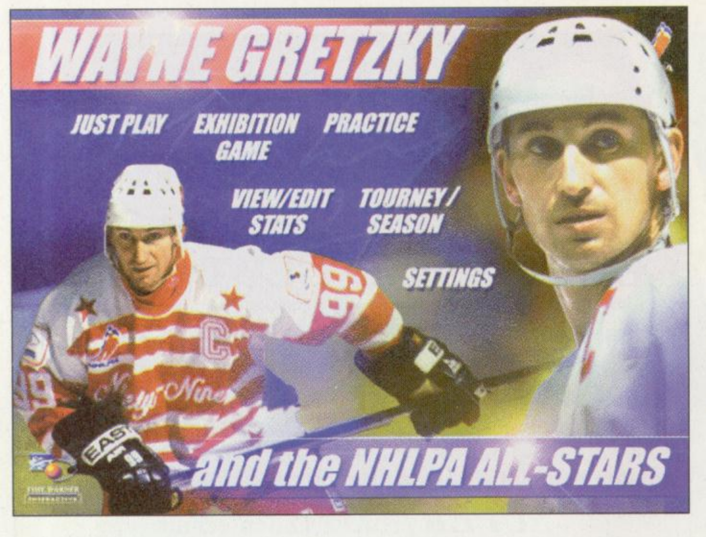
Schwach animierte Spielerbewegungen in lausigen Farben sind nicht gerade "State of the art". Zwar ist alles vorhanden – von den Logos der Teams auf dem Rasen bis zu den Ersatzspielern und Reportern am Spielfeldrand –, aber die Umsetzung ist reichlich dürftig. Natürlich sind die Animationen in ähnlicher Manier.

Auch in Sachen Kameraperspektive steht das Game weit hinter der Konkurrenz. Schließlich und endlich gibt es nämlich nur eine Sichtweise vom Spiel. Da bieten andere Games doch wesentlich mehr (siehe *Unnecessary Roughness '96* auf S. 133 dieser Ausgabe). Der Sound schließlich ist fast gar nicht vorhanden. Lediglich Schiedsrichterpfiffe und die Bewertung des letzten Spielzuges quälen sich aus den Speakern.

Unterm Strich sind beide Games technisch astrein, aber optisch unter aller Kanone. Wer sich für das Coachen einer Football-Mannschaft interessiert, sollte dennoch einen Blick riskieren. Denn was Optionen und Spielzugmenüs angeht, lieferte IBM bis jetzt das beste Ergebnis ab. Die eingebaute Modem-Option macht das Spiel auch für zwei Spieler interessant. ❑

cus





WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL-STARS

Eis mit Spiel

Wer sich gern auf rutschiges Gelände begibt, dabei aber den Boden der Tatsachen nicht unter den Füßen verlieren möchte, findet bei dem neuen Eishockeyspiel von Warner Interactive einen Spielkameraden.

SPIELFELD

VIEW / EDIT STATS
VIEW SEASON STATS
PLAYER RATINGS
LAST GAME STATS
EDIT TEAM NAMES
EDIT TEAM COLORS
TRADE PLAYERS
CREDITS
EXIT

Statistiken bis zum Abwinken

Vorsicht, Glatteis!

Wer eine ruhige Kugel schieben möchte, ist bei Wayne Gretzky an der falschen Adresse. Hier gibt es rasend schnelle Eishockey-Action, gepaart mit netten Animationen und guten Soundeffekten. Und wie es sich für "richtiges" Eishockey gehört, darf auch die eine oder andere Prügelei nicht fehlen.

Arndt

Schon seit einiger Zeit gibt es das Eishockeyprogramm **Wayne Gretzky** für SEGAs Mega Drive. Nun hat sich die Firma Warner Interactive endlich entschieden, eine Umsetzung des Erfolgsspiels für den PC zu veröffentlichen. Das Game ist Produkt einer Zusammenarbeit zwischen Warner, Wayne Gretzky und der amerikanischen Eishockeyliga NHLPA.

Wayne Gretzky ist mehr als nur eine einfache Sport-Action-Simulation: 26 nordamerikanische Mannschaften und sechs All-Star-Teams können ausgewählt werden. Somit stehen über 600 Spieler zur Verfügung, die an- und verkauft werden können, auf daß die Leistungen des eigenen Teams verbessert werden. Dabei haben die unterschiedlichen Werte, die für jeden Spieler gespeichert wurden, Einfluß auf das Spielverhalten der Eishockeyfiguren.

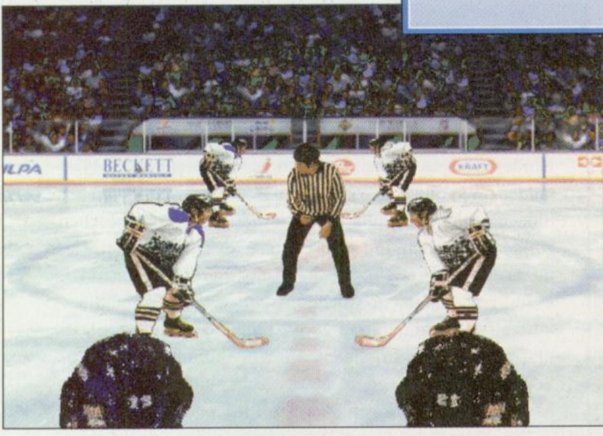
Zusätzlich sind alle wichtigen Statistiken des Jahres 1995 mit in das Spiel integriert worden, so daß es nicht nur für Actionfans geeignet ist, sondern auch sportlich interessierten Spielern Informationen bietet, die über das reine Puckschieben weit hinausgehen. Um sich selbst gegen die anderen Teams zu beweisen, kann man als Spieler eine komplette Saison mit 84 Matches spielen.

Der Blick aufs Eis erfolgt von der Seite. Man kann die Kamera automatisch oder manuell an die Action heranzoomen lassen, was zwar sehr gut wirkt, jedoch nicht zur Übersichtlichkeit während des Spiels beiträgt. Bemerkenswert ist die Größe der Spielfiguren, die um etwa 1/3 größer sind als in den meisten anderen Sportsimulationen. Im Zoom-Modus wirken die Spielfiguren jedoch sehr pixelig.

Für Anstöße und Bullies gibt es eine spezielle Sichtposition, in der die Spieler nochmals deutlich vergrößert werden. Gesteuert werden kann das ganze wahlweise per Tastatur, Joystick oder Joypad. Die Figuren beherrschen nicht nur einfaches Schießen und Bodychecks, sondern können auch rückwärts über das Eis gleiten, um die Angriffe der Gegner im Keim zu ersticken.

Auch Videoclips gibt es reichlich zu sehen: Nach einem Torschuß oder einem Strafstoß gibt es immer kurze Einblendungen. Untermalt wird das ganze übrigens von digitalen Kommentaren des Schiedsrichters. Überhaupt hat man sich bei der Soundkulisse sehr viel Mühe gegeben: Zuschauergesänge, das Knallen des Pucks und andere Effekte dröhnen aus den Lautsprechern und verleihen dem Spiel einen realistischen Touch. ❑

ag



Spannung vor dem Bully



Coole Action und harte Fouls



Wayne Gretzky and the ...

Systemvoraussetzungen: 486/50, 4 MB RAM

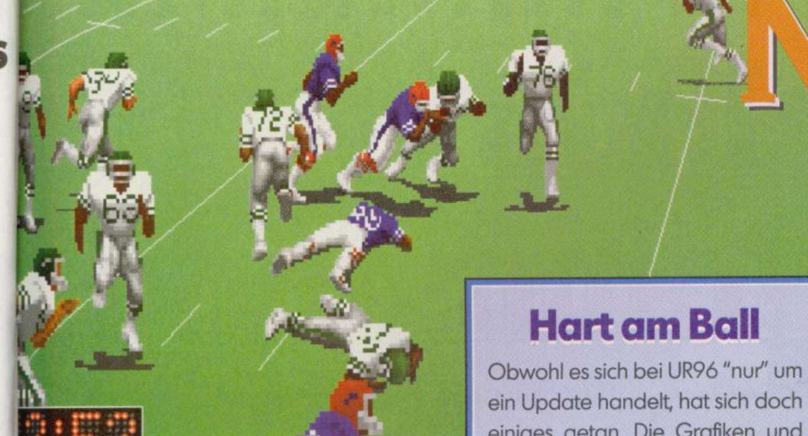
Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ schnelles Spiel
+ gute Sounds

– pixelige Spielfiguren

Hersteller: Warner Interactive Entertainment
Preis: 94,95 DM





Buffalo Bills gegen die New York Jets. Reicht es zum 1st Down?

UNNECESSARY ROUGHNESS '96

Neue Härte

Der Superbowl ist vorbei, und die Football-Welt bereitet sich auf die nächste Saison vor. Um die Pausenzeit zu überbrücken, stellt Sport Accolade nun UNNECESSARY ROUGHNESS '96 vor.

Hart am Ball

Obwohl es sich bei UR96 "nur" um ein Update handelt, hat sich doch einiges getan. Die Grafiken und die Playbooks wurden deutlich verbessert und bieten nun wesentlich mehr Realitätsnähe. Das Spiel ist eine gelungene Mischung aus Trainer- und Spielersimulation und ist für Fans des uramerikanischen Sports durchaus empfehlenswert.

Arndt

Kaum haben die Dallas Cowboys die Pittsburgh Steelers im Superbowl gnadenlos mit 27:17 abgezogen, bringt Accolade die komplette Saison zum Nachspielen heraus. Freunden des Sports mit dem Ei dürfte die Serie **Unnecessary Roughness** bereits bekannt sein. In der neuesten Version gibt es selbstverständlich auch die aktuellen Statistiken der NFL. Des weiteren hat man kräftig an der Spielengine gebastelt, um die Intelligenz der Computergegner weiter zu steigern.

Über 1300 Spielzüge stehen zur Verfügung, fünfmal mehr als in der Version von '95. Aus 30 verschiedenen Teams kann man seine Lieblingsmannschaft wählen. Die einzelnen Mannschaften unterscheiden sich nicht nur bei den Spielern, sie beherrschen auch unterschiedliche Spielzüge, und das verleiht dem Spiel wesentlich mehr Realitätsnähe.

Die Statistiken haben nicht nur informativen Charakter, sie wirken sich auch direkt auf das Verhalten der Spielfiguren aus. Und an der Grafik hat sich ebenfalls einiges getan: Die Animationen sind deutlich flüssiger als in der Vorgängerversion, da man die Bewegungen von über 700 Spielern gecaptured hat. Aber nicht nur die Grafik der Spieler, sondern das gesamte Umfeld der Simulation wurde verbessert. Die Spiele werden in acht verschiedenen Stadien ausgetragen, und äußere Einflüsse wie Bodenbelag und Wetterbedingungen haben Einfluß auf den Spielverlauf. Zusätzlich kann man die Kamera frei auf dem Spielfeld positionieren und somit die Action aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten. Da viele Spielzüge einfach zu schnell vorbei sind, kann man sich den jeweils letzten Move im Replay anschauen.

Spieltechnisch gibt es also nur wenig auszusetzen. Gerade die für Fans so wichtigen Statistiken werden sehr gut ausgenutzt. Action und Theorie gehen hier eine gute Symbiose ein. ❑

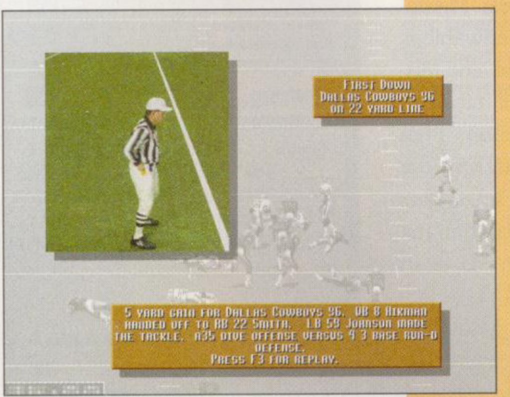
ag

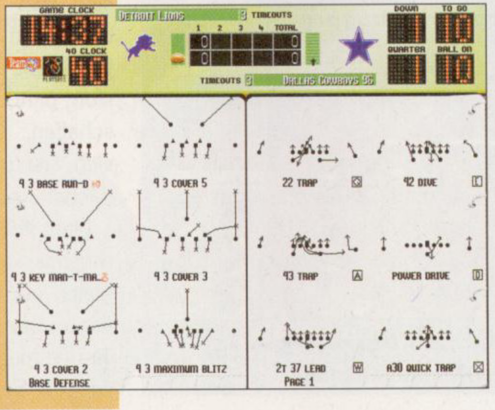
Kurz vor dem Snap: Unnecessary Roughness '96 bietet brauchbare Action und exzellente Statistiken

oben: Die Spielestars können sich sehen lassen

unten links: Jeder Spielzug wird genauestens erklärt

unten rechts: Das Playbook der Detroit Lions läßt keine Wünsche offen







Ein Himmelfahrts-kommando



Dieser Pilot muß sich nicht Auge in Auge mit den NOD-Truppen herumschlagen

Wer glaubt, die letzten Missionen von Command & Conquer waren hammerschwer, der hatte noch keinen Kontakt mit dem neuesten Ausstoß von Westwood.

Hammerhart

Mann, Mann, da werden sich die Fans die Zähne ausbeißen. Die Missionen sind abwechslungsreich, aber vor allem superschwer. Streckenweise wird der Spieler direkt von der wunderschönen Zwischensequenz in einen Hexenkessel transportiert. Eine Herausforderung für alle, die sich nicht mit Schnulli-Missionen zufriedengeben.

Marcus

Starke Zwischenanimationen machen Lust aufs Spielen

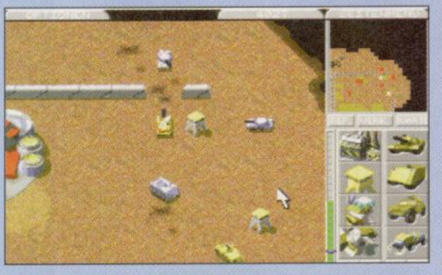
Mit Command & Conquer ist Westwood in Europa ein kleiner Geniestreich gelungen. Bisher gab es keinen Titel, der vergleichbare Verkaufszahlen aufweisen konnte. Allein in Deutschland ging das Game 200.000mal über die Ladentische. Damit ist es das erfolgreichste PC-CD-ROM-Game in unserem Lande.

Doch wer sich durch alle Missionen des Hauptprogramms geballert hat, den Abspann bereits in- und auswendig kennt, hatte mehr als zwei lange Monate Wartezeit über sich ergehen lassen müssen. **Command & Conquer: Der Ausnahmezustand** bringt jetzt nicht nur neue Truppen, sondern vor allem heftigste Schlachten.

Die Missionen sind von der Einleitung weg hammerhart. Wer sich schnell durchschießen will, kommt meist nicht weit. Gelegentlich wird man aber genau in so einen Hot-Spot hineingepflanzt. Wer dann lange überlegt, ist seine Basis ruckzuck los. Ein Wiedersehen gibt es auch mit den Elitebots ("Kein Problem", "In Ordnung"). Insgesamt stehen zwölf neue Missionen (sechs auf der NOD- und sechs auf der GDI-Seite) sowie zehn neue Multiplayerlevels zur Auswahl.



Ressourcen sind knapp: Jeder Credit sollte vorher zweimal geprüft werden, bevor neue Truppen in Auftrag gegeben werden



Heftig: Gleich zum Missionsbeginn im gemeinsten Kampfgetümmel

Sogar Westwoods Teamchef für den Strategieknaller, Ed Castillo, braucht für seine selbst designten Levels zwei bis vier Stunden, was für Normalsterbliche wohl bedeutet, daß eine Mission pro Tag angesetzt werden kann. Zum Glück für alle Spieletester sind jetzt alle Missionen direkt anwählbar. Das heißt, ist eine Mission partout nicht zu schaffen, kann man sich erst mal mit der nächsten beschäftigen.

Natürlich gehen mit der Mission-CD auch gleich ein Update sowie mehrere Bugfixes einher. Man munkelte, es gab Schwierigkeiten mit Windows-95-Konfigurationen, Grafik- und Soundkarten. Cheater werden allerdings enttäuscht sein. Zahlreiche Schummeltastenkombinationen funktionieren nach der Installation der Missiondisk nicht mehr.

Schlichtweg super ist der Preis des ganzen: Gerade mal 30 Mark will Virgin, die den Deutschlandvertrieb hat, als Richtwert vorschlagen. ❑

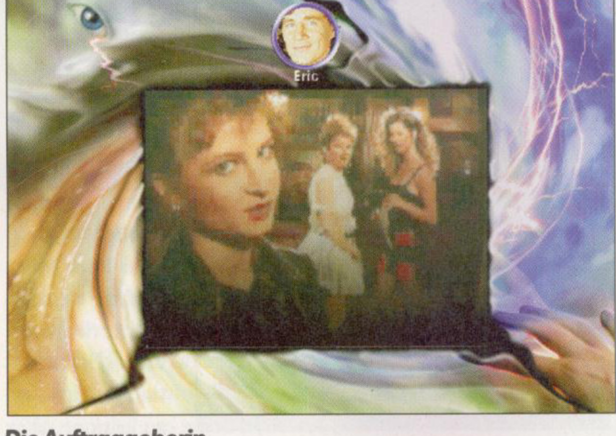
cus



Gedanken-verschmelzung

Verhaftet; Eric hat einen Fehler zuviel gemacht und wird für den Mörder gehalten

Electronic Arts hat den interaktiven Spielfilm neu erfunden: PSYCHIC DETECTIVE paßt so gar nicht in die üblichen Spielekategorien.



Die Auftraggeberin Liana stellt ihre schrägen Freunde vor

Eric Fox ist ein Alleinunterhalter mit einer besonderen Fähigkeit: Er kann die Gedanken von Menschen lesen, in ihren Kopf eindringen. Das geht aber nur, wenn Eric die betreffende Person berührt oder einen Gegenstand von ihr in den Händen hält. Mit seiner Gabe hat er es aber noch nicht weit gebracht. Er tingelt für ein paar Dollar durch schmuddelige Nachtclubs.

Eines Tages ist die Exil-Russin Liana Pozok im Publikum. Sie engagiert Eric für eine ganz besondere Aufgabe: Er soll den Tod von Lianas Vater aufklären. Damit beginnt die eigentliche Aufgabe für Spieler.

Ein Krimi-Adventure ist das Spiel eigentlich nicht. Es ist vielmehr ein reinrassiger Spielfilm, dessen dramatische Wendungen von der Interaktion des Spielers abhängen. In einem Filmfenster in der Mitte des Bildschirms läuft der Film kontinuierlich durch – auch wenn der Spieler nicht eingreift. Doch in jeder neuen Filmszene besteht die Möglichkeit, die Sinne von Eric Fox auf Gegenstände oder Personen zu lenken. So kann man Fox dazu bringen, einer bestimmten Person mit dem Auto zu folgen oder in ihm Visionen erzeugen, die er durch das Aufnehmen bestimmter Gegenstände erhält.

Wenn Fox genügend Informationen über die Beteiligten erhalten hat, kann er sogar deren Stimmungen und Handlungen suggestiv beeinflussen. Diese telepathischen Fähigkeiten sind sehr wichtig, denn viele seltsame Figuren tauchen im Fall des Eric Fox auf. Wie sich herausstellt, steckt eine seltsame Organisation hinter dem Mord. Erst wenn Fox das Komplott aufgelöst hat, kann der Showdown beginnen. Der findet als Brettspiel statt, wobei Fox und sein geheimnisvoller Widersacher die beteiligten Charaktere als Spielsteine benutzen. War die Detektivarbeit erfolgreich, besitzen manche Spielsteine größere Macht als die anderen.



Die visuellen Effekte während der telepathischen Visionen sind sehenswert

In die Irre

Psychic Detective ist nicht nur verwirrend, weil selbst gute Englischkenntnisse manchmal nicht ausreichen, um die Slangs zu verfolgen. Auch Handlung und Interaktion bringen den Spieler oft durcheinander. Wer eines der Personen-Icons oder einen Gegenstand anklickt, wird flugs in eine andere Szene versetzt. Bei einem Adventure hat man Zeit, seine Schlüsse zu ziehen, bei Psychic Detective ist Gevatter Zufall der beste Freund. Zugegeben, der Film ist professionell gedreht worden. Über 90 Darsteller treten in dem Werk auf, und die Special- und Gruseleffekte sind „allererste" Klasse. Kein Wunder, die Produktionsfirma des Spiels machte auch schon die FX für Oliver Stones "Natural Born Killers".

Michael

SPIELFELD

Der Ausgang des Spiels bestimmt auch den Ausgang des Films. Insgesamt 14 verschiedene Varianten des Finales hat Electronic Arts spendiert. Wer also Psychic Detective noch einmal neu starten möchte, kann völlig neue Details entdecken. ❑

msu



Psychic Detective

Systemvoraussetzungen: 486DX50, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ professionell gedrehter Spielfilm
+ gute visuelle Effekte

– verwirrende Handlung
– keine echten Rätsel

Hersteller: Electronic Arts | Preis: ca. 90 DM

Aus, aus, aus!

Hoch das Bein: Originalkommentare aus der WM '54 bieten Abwechslung im lauen Flipper-einerlei

SPIELFELD

Pinball-Simulationen hausgemacht: Während andere Hersteller ihre Baukastensysteme wie das Coca-Cola-Rezept hüten, liefert eine neue Flippersammlung das Strickmuster für die Tische gleich mit.

Sechs Tische vereinen die Tüftler von Ikarion unter dem bescheidenen Titel **Pinball Wizard 2000**. Warum aber gerade diese Sammlung von Flipper-Automaten unbedingt wegweisend sein soll, bleibt das Geheimnis des Herstellers. Denn wo andere Softwarehäuser bereits mit zweistelligen Multiballspielen locken und zusätzlich noch Spiegelungen in die Animation der Kugel einbauen, bringt der Pinball Wizard gerade mal einen Ball auf die Schräge, und der ist nur platt und rund.

Altbekanntes auch im Spielablauf: Aus der Vogelperspektive wird gespielt, der Tisch nach Bedarf gescrollt. Tolle Background-Grafiken oder umwerfende Stereo-Soundeffekte können dem Produkt ebenfalls nicht nachgesagt werden.

Doch das Spiel zeigt seine wahren Stärken ohnehin nicht auf den Spieltischen, die mitgeliefert werden, sondern bei jenen, die erst noch hergestellt werden müssen.

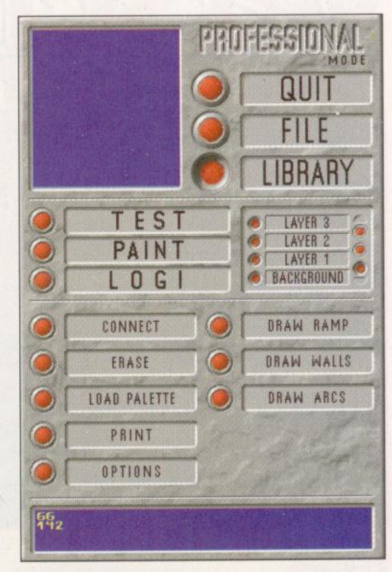
Richtig: Ein Pinball-Construction-Set sorgt für Profiflipper im Eigenbau. Und statt Holzsäge und Lötkolben bedarf es nur der Maus, um aus ein paar simplen Grundbestandteilen eine anspruchsvolle Flipperfläche zu basteln. So beherrscht das Construction-Kit nicht nur das beliebige Setzen von Targets, Triangeln oder Balltrassen, sondern verfügt zudem über die Möglichkeit, ganze Achterbahnen von Ballschienen plazieren zu können. Wer noch für die ganz persönliche Note "seines" Flippers sorgen will, kann auch Selbstgemachtes aus anderen Programmen importieren. Das ist ebenso aufwendig wie befriedigend, denn schließlich können die fertigen Flipper als Stand-Alone-Spiele weitergereicht werden. Will heißen: Der gesamte Programmablauf samt Design wird auf Diskette abgespeichert – Pinball Wizard 2000 wird zum Spielen dann nicht mehr benötigt.



Schön: Der Background macht Lust auf mehr, aber der Flipper ist nur dröge

Doch selbst wer seine eigenen Flipper zimmert, wird immer mit dem Manko leben müssen, daß Pinball Wizard es mit den Gesetzen der Physik nicht sehr genau nimmt. Der Ball tanzt wild umher, wird von Bumpern unglaublich weit abgestoßen und kann andererseits mit den Flipperschaufeln nur mühsam nach oben bugsiert werden. Kein Wunder, daß die Bälle schnell in den Auslaufrinnen verschwinden. Dann tröstet nur noch der Originalkommentar von der Fußball-WM 1954, den Ikarion für den Tisch "Hattrick" beisteuerte: "Aus, aus, aus!" Ja, Deutschland ist Weltmeister – aber nicht im Flippernachbau. ❑

msu



Praktisch: Das Construction-Kit verhilft zum selbstgestrickten Flipper, der sogar verschenkt werden darf

Kneipen-Kit

Pinball Wizard strebt ins nächste Jahrtausend und bleibt doch nur im unteren Mittelmaß der neunziger Jahre: Zu unausgegoren ist das Spieldesign der Tische, zu wenig ausgefeilt die Technik. Und da die Physik im Spiel kaum zur Geltung kommt, helfen selbst zwei (!) Construction-Kits dem Produkt nicht mehr richtig auf die Füße.

Michael

Pinball Wizard

Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ gediegenes Construction-Kit
+ ausführliche Anleitung für den Flipper-Selbstbau
– unrealistischer Ballauf
– mageres Tischdesign

Hersteller: Ikarion | Preis: ca. 80 DM

Kleiner Held in Pink

Wer sagt denn, daß Helden groß, stark und schön sein müssen? Chewy – ein neuer Star am Adventurehimmel räumt auf mit Indy, Gabriel Knight und Co.

Da staunt Chewy!

Seid gegrüßt, Ihr lieben Menschen! Mein Name ist Chewy, aber das wißt Ihr sicher schon – schließlich habe ich auf Eurem Planeten erst kürzlich eines meiner größten Abenteuer erlebt.

Alles fing damit an, daß ich von diesen ekligen, grünen, schleimigen Borx festgesetzt worden war. Mein Wingman Clint war in ein Wurmloch geraten, und ohne ihn war ich – selbst als der beste Pilot – nicht dazu imstande, gegen die grüne Übermacht zu bestehen. Aber ich war mir sicher, daß ich schon irgendwie fliehen würde, und ließ mir meine gute Laune nicht verderben.

Meine Zelle auf dem Flaggschiff der Borx war alles andere als gemütlich. Und so kam es, daß ich meine ersten Fluchtpläne schmiedete. Es galt nur, den richtigen Zeitpunkt abzupassen, das hatte ich in vielen Filmen gesehen. Und ein solcher Zeitpunkt ließ gar nicht lange auf sich warten. Der vorherige Besitzer meiner neuen Behausung (Gott hab' ihn selig!) hatte mir glücklicherweise sein Tagebuch samt Monokel hinterlassen und somit den Weg in die Freiheit geebnet.

Mit Kissen und Schleim machte ich der Fütterungsmaschine den Garaus und sperrte überdies noch meine beiden Wächter in der ungemütlichen Zelle ein. Aber so richtig frei konnte ich mich noch nicht fühlen; schließlich saß ich immer noch in dieser Borx-Kugel fest. Es galt also, zu meinem Raumgleiter zu gelangen.

Durch meine tiefe Nachdenklichkeit hinsichtlich meiner Flucht wäre ich fast über einen Wächter der Borx gestolpert – gar nicht auszudenken, was der mit mir gemacht hätte, wenn ich ihn nicht mit Hilfe eines Stromkabels fachgerecht ins Jenseits befördert hätte.

Clint, alter Freund, Deine Rettung muß ein Weilchen warten, vorläufig halten die Borx

Der abgemagerte Zellengenosse hat das eine oder andere Hilfsmittel zur Hand

Auf ein paar Umwegen gelang es mir schließlich, Kontakt zu einem Mitgefangenen aufzunehmen. Dummerweise handelte es sich bei diesem Gesellen um einen spitzohrigen Nimoyaner, der mich nach einer kleinen Erfrischung mit seinem "logischen" Geplapper fast zur Weißglut brachte. Doch was lange währt, wird endlich gut, und so konnte ich diesem kranken Geist doch noch nähere Informationen über einen möglichen Fluchtweg aus der Nase ziehen.

Erstaunlicherweise gab es für meinen Helfer keine logische Begründung für eine Flucht, und so zog er es vor, sich auch weiterhin die Ohren langziehen zu lassen – irgendwie faszinierend. Ich für meinen Teil, streunte wieder ein wenig in den Gängen herum und fand Gefallen daran, die Borx zu übertölpeln. Einer war im wahrsten Sinne des Wortes platt, nachdem er einen offiziellen, von mir veränderten Schriftzug ignoriert hatte – wie Borx das nun einmal gerne tun. Mit seinen sterblichen Überresten ließ sich dankenswerterweise auch noch ein Computerterminal in die Irre führen, und meine Zugangsberechtigung wurde ein wenig erweitert.



Ganz perfekt, aber doch ein wenig ungemütlich wurde meine Maskerade, nachdem ich mich mittels eines Transformators in einen Borx verwandelt hatte. Leider handelte es sich bei meinem Alter ego um eine nicht sehr hochgestellte Persönlichkeit, und so fand ich mich unversehens bei der Arbeit an einem Müllförderband wieder. Doch einmal mehr hatte ich Glück im Unglück: Eben dieses Band brachte mich zu meinem ach so geliebten Gleiter.

Nach einer kurzen Generalüberholung saß ich schon wieder hinter der Steuerkonsole und raste mit Vollgas in Richtung Ausgang. Leider trennte mich kurz vor dem Ziel ein Gitter von der goldenen Freiheit. Und so mußte ich noch einmal den Gängen des Schiffs einen Besuch abstatten.

Durch ein Labyrinth von Luftschächten war es mir nun möglich, auf alle Decks zu gelangen. Und so fand ich nach kurzem Suchen auch den Imperator der Borx in der Kommandozentrale. Dank eines übelriechenden Surimys entschlummerte

ein Borx nach dem anderen, und ich konnte in aller Seelenruhe herumplündern, das Gitter in die Freiheit öffnen und sogar die Flugkoordinaten für mein Fortkommen speichern. So gelang mir schließlich die Flucht von der unförmigen Kugel.

Auf der Suche nach Clint blieb mir schließlich nichts anderes mehr übrig, als all meinen Mut zusammenzunehmen und ebenfalls durch das Wurmloch zu fliegen. Diese Aktion brachte mich zu dem schönen Fleckchen, das Ihr Erde nennt. Um es präziser zu formulieren – ich landete in Small Town.

Meine Landung auf der Erde war alles andere als sanft, und zu allem Übel hatte mein schönes Schiffchen Feuer gefangen. Hier war nun wirklich Not am Mann. So schnell es eben ging, suchte ich mir Schlauch und Wasserpumpe und konnte das Schlimmste gerade noch verhindern.

Bei der Hausdurchsuchung hatte ich zum ersten Mal Kontakt mit einem Menschen. Der Anblick war nicht gerade schön! Und die Hautfarbe dieser Wesen erst; geradezu lächerlich. Da gefällt mir meine zart-pinkfarbene Haut doch besser. Mein Translator half mir dabei, die eigenartige Sprache zu verstehen, die aus einem Monitor im Haus dröhnte. Wie ich nun einmal bin, ließ ich bei meinem folgenden Rundgang kaum einen Gegenstand liegen und füllte meine Taschen mit allerlei nützlichen Gegenständen. Ein Gartenzaun vor dem Haus stellt kein großes Hindernis für einen Chewy dar – ich schlitzte kurzerhand den Sitz eines alten Fahrzeugs auf und nutzte die Federung als Sprungbrett. Auf diese Weise konnte ich auch dort meiner kleptomanischen Leidenschaft nachgehen.

An dieser Stelle muß aber gesagt werden, daß ich manch schönes Souvenir nur durch Tauschgeschäfte erwerben konnte. Daß meine Tauschmittel eigentlich auch nicht so recht mir gehörten, mag man mir verzeihen – schließlich rette ich ja auch die Erde. Da wo ich herkomme, herrschen (nebenbei gesagt!) andere Moralvorstellungen.

Sind wir nicht farbenfroh?

Jetzt war es aber an der Zeit, mit den halbwegs intelligenten Erdenbewohnern der Gattung Mensch – so nannten sich diese Primaten – Kontakt aufzunehmen. Das war jedoch gar nicht mal so einfach. Ihre Ruhephase (Schlaf genannt) ist mitunter ausgesprochen schwer zu unterbrechen, wie ich bei einem gewissen Howard feststellen mußte.

Aber eins muß man den Menschen lassen – sie sind ausgesprochen freundlich, und so half mir die Dame im Monitor, eine schlafunterbrechende Flüssigkeit herzustellen. Aber wer Hilfe von anderen erwartet, muß hin und wieder auch selber zum Helfen bereit sein. Also suchte ich mir eine passende Kopfbedeckung, um unerkannt zu bleiben, und organisierte etwas Schreibmaschinenpapier für den begnadeten Dichter Howard. Nebenbei reparierte ich noch schnell einen kaputten Getränkeautomaten, an dem ich wieder einmal sah, wie überholt die Technik der Menschen doch ist. Der Automat erinnerte mich fast ein wenig an die Borx.

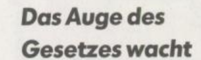
Wingman Clint in allen Größen

Um nun die Sympathie des "großen Schriftstellers" zu erlangen, verfaßte ich mit Hilfe borxischer Technik noch eben schnell ein kleines literarisches Meisterwerk und weckte die Schlafmütze dann auf.

Am nächsten Morgen las ich in der Zeitung, daß die berüchtigte Pumpkin Ghost Lady wieder einmal zugeschlagen hatte. Das Surimy zeigte sich davon jedoch unbeeindruckt und machte darauf aufmerksam, daß es Hunger hatte. Was blieb mir also anderes übrig, als das alte Gefährt vor dem Haus zu verfüttern, das ohne Sitz ohnehin nutzlos war – schließlich ist man für seine Haustiere verantwortlich. Als Gegenleistung half mir das possierliche Tierchen durch seine Ausdünstungen bei der Kürbiszucht.

Nach einem erneuten Besuch in der Stadt versuchten wir erst einmal, einem Verlag das Päckchen mit dem Manuskript zukommen zu lassen. Zurück in Howards Haus, erwartete uns jedoch schon die Absage. Da uns nun nichts mehr in Small Town hielt, machten wir uns auf den Weg nach Big City, um dem Verlag einen Besuch abzustatten.

In Big City fanden wir auch sofort einen Taxifahrer, der uns für einen kleinen Obolus durch die ganze Stadt kutschierte. Dank meiner Begabung als Klempner stellte man uns im Hotel eine kostenlose Bleibe zur Verfügung. Beim Verlagsgebäude hingegen hatten wir weitaus weniger Erfolg. Man ließ uns dort einfach so abblitzen.


Das Auge des Gesetzes wacht



Aber ich wäre nicht Chewy, wenn ich nicht immer einen genialen Plan hätte. So kam es, daß ich mich als Frau verkleidet um die Sekretärinnenstelle bewarb und prompt eingestellt wurde. Nun bot sich mir eine einmalige Gelegenheit: Ich tauschte einfach ein Manuskript, das an die Druckerei gehen sollte, gegen mein eigenes aus. Und siehe da – es funktionierte!

Als wäre das noch nicht genug, erlangte ich sogar Weltruhm in der Laura-Letter-Show. Doch die Lady war gar nicht das, was sie zu sein

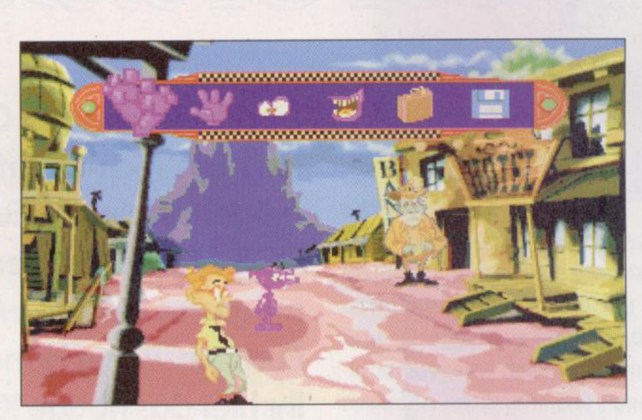
vorgab. Sie war in Wirklichkeit ein scheußlicher Borx, und mir blieb also nur die Flucht. So rannten Howard und ich zum Hafen und fanden uns kurz darauf schon in Amazonien wieder.

Im dortigen Reisebüro nahm ich wieder mal alles mit, was mir zwischen die diebischen Finger geriet. Danach machten wir uns auf, um die legendäre Bar zu besuchen. Die Diva dort mißfiel mir ein wenig, und so entschloß ich mich, sie kurzerhand gegen eine bessere auszutauschen. Von einem gewissen Indigo Brown erhielt ich zum Dank für meine Bemühungen einen Wegweiser durch den Dschungel.

Leider half uns die Karte nicht dabei, den Leoparden zu umgehen. Aber wir hatten Glück im Unglück: Der Leopard schlief ebenso fest wie vorher Howard, und wir konnten ihn mit Hilfe einer Liane und vieler kräftiger Hände schließlich aus dem Weg räumen.

Den Überresten eines Abenteurers entwendete ich eine Machete, die ich auch gleich an einem Kautschukbaum gewinnbringend einsetzte. Aber in diesem Abenteuer blieb mir auch wirklich gar nichts erspart, und so landete ich in einer Falle chewyfressender Eingeborener. Glücklicherweise war der Häuptling bestechlich und ließ sich obendrein durch mein High-Tech-Wissen leicht überrumpeln.

Im vergessenen Tal fand ich dann schließlich ein neues Transportmittel in Form eines riesigen Gorillas und in einer Hütte einen Wegweiser, der mich zum Tempel leitete. Im Tempel selbst plazierte ich meine Clint-Statuen links und rechts und stellte mich selbst in die Mitte. Mit Hilfe einer Affenverkleidung, die ich vorher von einem Drehort mitgenommen hatte, schlug ich auch meine Verfolger schnell in die Flucht. Meinen Rückweg nach Big City trat ich unerwarteterweise in dem führerlosen



Raumschiff meiner grünen Borx-Freunde an.

In Big City waren diese unangenehmen Zeitgenossen jedoch auch schon wieder zugange. Ihre Anfälligkeit gegenüber den Ausdünstungen des Surimys existierte jedoch noch immer, und so ließen sie sich wunderbar außer Gefecht setzen.

In Ghost Town ließ sich ein greises Gespenst von mir mit der Pumpkin-Ghost-Lady beschenken. Als Gegenleistung erhielt ich jede Menge Miniatur-Chewys, die allesamt unheimlich niedlich waren. Eine Lore ohne Räder wurde flugs repariert und räumte bei der rasanten Fahrt doch glatt einige Borx aus dem Weg.

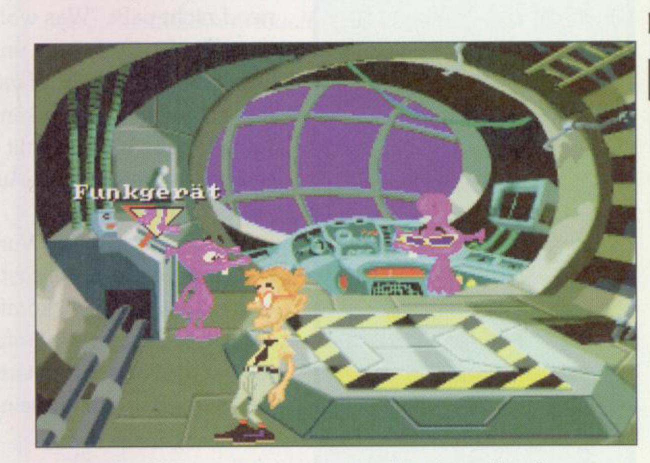
Gestatten: John Wayne

Wie es der Zufall wollte, landeten wir mit dem Gefährt genau vor dem Hauptquartier der Borx. Die Wache war genauso dumm, wie sie aussah, und ließ sich von einer kleinen Chewy-Attrappe lumpen.

Im Gebäude gelang es mir schließlich, die Borx in einen Raum zu locken und einzusperren. Dort fristeten sie ihr außerordentlich klägliches Dasein, während ich mich in die Kommandozentrale begab und den Startknopf betätigte. Clint beamte mich schließlich zurück, denn irgendeine Leistung mußte er schließlich auch erbringen.

Und so kam es, daß ich Euren Planeten vor den fürchterlichen Assimilierungsplänen der Borx rettete. Na ja, ich gebe es ja zu: Ein wenig fremde Hilfe hatte ich schon ... ❑

Frank Fischer



Jetzt wäre Beamen angesagt, und weit und breit ist kein Scotty in Sicht

SPIELSTART-MENÜ FÜR SELBERMACHER

Alles was ein Spiel braucht

Trotz Windows 95, OS/2 und wie die aktuellen High-Tech-Oberflächen auch heißen mögen: Viele von Euch fragen nach simplen DOS-Menüs, mit dem Ihr Eure Spiele auf möglichst einfache Art starten könnt. Falls Euch ein wenig Handarbeit nicht stört, findet Ihr hier das nötige Know-how.

Da haben wir Euch seitenlange Vorträge gehalten, welche Vorteile und ungeahnten Komfortgewinn es bringt, DOS-Spiele mit den diversen Windows-Oberflächen zu starten ... – und nun das. Nach wie vor erreichen uns nämlich Anfragen von Lesern, denen der ganze High-Tech-Rummel anscheinend nicht paßt. "Was wollt ihr denn?" rufen wir hinaus, und sie antworten uns nicht etwa mit dem Namen eines bekannten Kaubonbons, sondern mit dem ebenfalls dreisilbigen Ausruf: "DOS-Menüs!"

Dahinter steht der Wunsch, DOS-Spiele auf möglichst einfache und dennoch komfortable Art zu starten. Die Anforderungen an eine solche Startrampe: Sie muß a) schnell sein und darf b) nichts kosten – weder in finanzieller Hinsicht noch in bezug auf kostbaren Festplattenspeicher, den man ja schließlich für die Spiele braucht.

Jedes kommerzielle Produkt fällt damit von vornherein unter den Tisch. Was bleibt, sind die schieren "Bordmittel" von MS-DOS. Damit läßt sich nun sicherlich kein Windows- oder OS/2-gemäßer Komfort erzielen; die Maus bleibt also arbeitslos. Es reicht jedoch – immerhin – für ein einfaches Bildschirmmenü im Stil der 80er Jahre. Damals brachte man sein Interesse an einem Menüpunkt noch durch Drücken einer Auswahltaste zum Ausdruck. Wen die wenig prestigeträchtige Optik eines solchen Minimalsystems nicht stört, der findet zumindest keinen schnelleren Weg zu seinem Lieblingsspiel.

Handwerkszeug – man nehme ...

Ein einfaches Textmenü zeigt die zur Auswahl stehenden Optionen in Form einer übersichtlichen Bildschirmmaske an. Der Anwender studiert dieses Angebot und drückt dann schließlich eine Taste, die der Menüoption seiner Wahl zugeordnet ist. Die Aufgabe des Systems besteht nun darin, die gedrückte Taste zu erkennen und die vorgegebenen Befehle ("Wechsle in das Verzeichnis XY, starte Spiel Z") auszuführen.

Alles, was man zur Umsetzung eines solchen Menüsystems braucht, ist eine Batch-Datei (siehe Stichwortkasten)

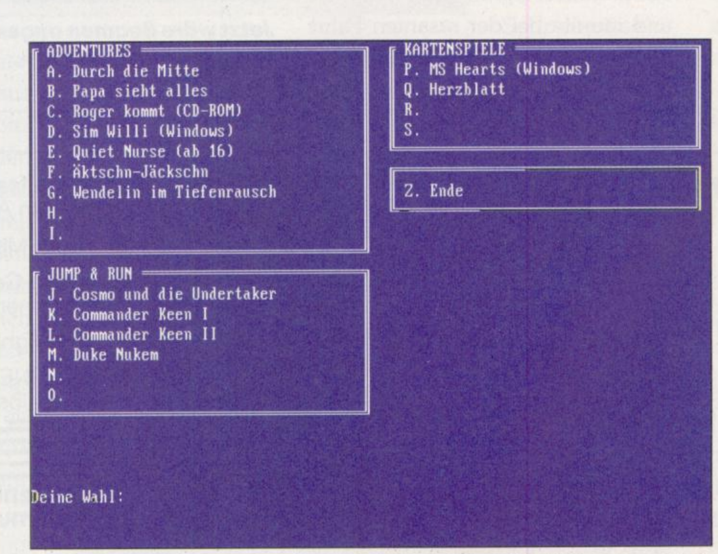


Bild 1: Ein DOS-Startmenü muß nicht unübersichtlich sein – ein paar Blockgrafikzeichen bringen Struktur und Optik

Listing START.BAT

```
@echo off

:Start
cls
echo A. Blockout
echo B. Railroad Tycoon
(gepackt)
echo C. Rebel Assault
(CD-ROM)
echo D. Mamba (Windows)
echo.
echo Z. Ende
echo.

choice /c:ABCDZ Wel-
ches Spiel möchtest Du
spielen
if errorlevel 5 goto
Ende
if errorlevel 4 goto
GameD
if errorlevel 3 goto
GameC
if errorlevel 2 goto
GameB
if errorlevel 1 goto
GameA

:GameA
d:
cd \games\blockout
bl.exe
goto Start

:GameB
d:
cd \games\tycoon
pkunzip tycoon.zip
del tycoon.zip
tycoon.exe
pkzip -m tycoon.zip *.*
goto Start

:GameC
c:\dos\mscdex.exe
/d:cd-rom1 /l:f
cls
echo Bitte die CD-ROM
"Rebel Assault" einle-
gen und eine \
Taste drücken...
pause >nul
d:
cd \games\rebel
call reb.bat
goto Start

:GameD
win d:\games\winga-
mes\mamba.exe
goto Start

:Ende
c:
cd \
cls
```

mit den richtigen Befehlen darin. Welche das sind, möchten wir Euch in diesem Artikel demonstrieren. Dabei entwickeln wir Schritt für Schritt ein auf das Wesentliche reduziertes Startmenü, mit dem sich die beiden (fiktiven) Spiele "Durch die Mitte" und "Papa sieht alles" starten lassen. Das Startmenü läßt sich jedoch jederzeit auf "real existierende" Spiele umschreiben und natürlich auch ordentlich erweitern. Tips und Anregungen dazu findet Ihr am Ende des Artikels.

Was gibt's denn Schönes? – die Menüanzeige

Wie jeder Kaufmann, so müssen auch Menü-Schaffende zunächst für eine ordentliche Präsentation ihrer "Ware" sorgen. Konkret bedeutet das, die zur Auswahl stehenden Spiele am Bildschirm anzeigen zu lassen. Was nun die Textausgabe in Batch-Dateien betrifft, sind die Möglichkeiten von MS-DOS ziemlich beschränkt. "Hauptberuflich" widmet sich nur der *Echo*-Befehl dieser alltäglichen Aufgabe. Der anzuzeigende Text muß als Parameter hinter das Befehlswort gehängt werden:

```
echo PC Spiel ist super!
```

Wer das Beispiel ausprobiert, wird feststellen, daß *Echo* den Text zwar anzeigt, daß die Befehlszeile aber ebenfalls in ihrer ganzen Pracht auf dem Bildschirm erscheint, was zu folgender kuriosen Anzeige führt:

```
echo PC Spiel ist super!
PC Spiel ist super!
```

Um diese unschöne Eigenart auszuschalten, beginnen nahezu alle Batch-Dateien mit einem Befehl, der das Anzeigen aller nachfolgenden Befehlszeilen unterdrückt:

```
@echo off
```

(Den "Klammeraffen" @ erzeugt Ihr übrigens, indem Ihr die ‹Alt›-Taste gedrückt haltet, während Ihr auf dem Nummernblock (!) der Tastatur die Ziffernfolge 0, 6, 4 eingebt.)

Damit die Anzeige der Spielenamen in der ersten Bildschirmzeile beginnt, müßt Ihr mit

```
cls
```

zunächst den Bildschirm löschen. Die beiden folgenden Befehlszeilen bringen dann die Spielenamen zeilenweise auf den Monitor:

```
echo A. Durch die Mitte
echo B. Papa sieht alles
```

Weil die Spielauswahl durch das Drücken einer Taste getätigt werden soll, zeigen die *Echo*-Zeilen auch gleich die zuständigen Auswahlbuchstaben "A" und "B" mit an. Das Ausgeben einer "kosmetischen" Leerzeile mit

```
echo.
```

beschließt die optische Präsentation des Startmenüs.

Qual der Choice – die Tastaturabfrage

Nachdem die Menüauswahl nun auf dem Bildschirm prangt, steht die Abfrage der Tastatur auf dem Plan, mit der der Anwender seinen Menüwunsch äußert. Wer das für eine triviale Aufgabe hält, übersieht, daß es fünf DOS-Versionen hindurch keine Möglichkeit zur Tastaturabfrage gab. Erst MS-DOS 6.0 hat hier mit dem *Choice*-Befehl Abhilfe geschaffen.

Der *Choice*-Befehl benötigt diverse Parameter, d. h. zusätzliche Angaben. Damit der Anwender weiß, was von ihm verlangt wird, kann ein Text definiert werden, der als Eingabeaufforderung auf dem Bildschirm erscheint. Die zur Auswahl stehenden Tasten müssen

Toms Bücherkiste





Wer Adventure sagt, muß auch Sierra sagen. Im **ultimativen Sierra-Buch** hat der Autor Carsten Borgmeier auf sagenhaften 450 Seiten die Lösungswege zu nahezu allen bisher erschienenen Games der Kultsoftwareschmiede zusammengetragen. Angefangen bei den frühen Titeln *King's Quest* und *Larry 1* über die weniger populären, aber dennoch klassisch guten EGA-Games *Codename Iceman* und *Goldrush* bis hin zu aktuellen Produktionen wie *Phantasmagoria* und *Space Quest 6* finden hilfesuchende Abenteurer für alle Games reich bebilderte und detaillierte Einzelschrittanleitungen. Aber das Werk ist nicht nur als Sammlung längst verschüttgegangener Komplettlösungen interessant, sondern stellt gleichzeitig eine ausgezeichnete Dokumentation der Entwicklungsgeschichte der Grafikadventures dar.

Das ultimative Sierra-Buch, NBG Verlag, ca. 500 Seiten, 39,80 DM, ISBN 3-929247-62-3



Obwohl Windows 95 über eine sogenannte intuitive Benutzeroberfläche verfügt und zu seinem Erscheinungszeitpunkt von der Computerpresse überschwenglich mit How-to-Tutorials bedacht wurde, fühlen sich immer noch einige Verlage dazu berufen, seitenstarke Folianten mit Abhandlungen über die Benutzung des Desktops zu füllen. Auch das Derivat **Windows 95** vom **tewi-Verlag** verrät auf knapp 700 Seiten nichts von den wirklich haarigen Problemstellungen, auf die man beispielsweise bei der Installation eines Spielprogramms stößt. Fazit: Auf etwa 90 Prozent der 700 Seiten werden Dinge erklärt, die sich durch einfaches Ausprobieren am besten selbst herausfinden lassen, der Rest ist eine lieblose Tips&Tricks-Sammlung. Erstaunlicherweise sind die Buchregale in den Läden voll mit solchen Pamphleten. Die bessere Wahl: ein Einführungskurs an der örtlichen Volkshochschule.

Windows 95, tewi Verlag, ca. 700 Seiten, 69 DM, ISBN 3-89362-409-0

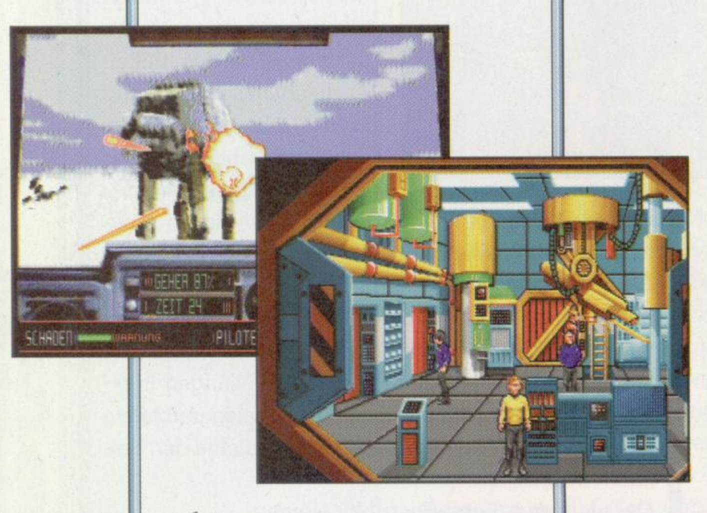
Science-fiction ...

... das sind ...

... Aliens, Raumschiff Enterprise, Zeitreisen, Star Wars, Perry Rhodan, 1984, Sternenzerstörer, galaktisches Imperium ...

... aber auch ...

... Cyberpunk, Social Fiction, Raumpatrouille, Supercomputer, Warp-Antrieb, "fliegende Städte", Raumstationen ...



... oder ...

... Space Opera, Wüstenplaneten, Invasion, Beamen, Gestaltwandler, Ringwelten, künstliche Planeten ...



... und ...

Trekkies, Conventions, Computerspiele, Comics, Filme

PC-Spiel-Special geht der Sache auf den Grund: Science-fiction und Computerspiele heißt das Thema der nächsten Ausgabe! Ihr findet einen Riesen-Schwerpunkt zum Thema **Star Trek** in Film, TV, Buch und Spiel, einen ausführlichen Blick in das **Star-Wars**-Universum, eine umfangreiche Marktübersicht und topaktuelle Previews. Auch die CD zum Heft entführt in futuristische Welten und bringt reichlich Science-fiction-Shareware, spielbare Demos vieler SF-Games, tolle Animationen und einige Überraschungen.

Die **PC Spiel Special "Science-fiction"** ist ab Freitag, 1. März 1996, dort zu finden, wo es Zeitschriften gibt.

PC Spiel SPECIAL

hinter dem "/C:"-Parameter aufgelistet werden.

Für unser Startmenü verwenden wir den folgenden *Choice*-Befehl:

```
choice /c:AB Welches Spiel
möchtest Du spielen
```

Darin werden die Tasten "A" und "B" als mögliche Antworttasten und der Text "Welches Spiel möchtest Du spielen" als Eingabeaufforderung definiert. Bei der Ausführung des Befehls wird der Eingabeaufforderungstext automatisch um die Anzeige der Auswahltastenliste und ein abschließendes Fragezeichen ergänzt. Die Bildschirmausgabe sieht also folgendermaßen aus:

```
Welches Spiel möchtest Du
spielen[A,B]?
```

Der Anwender muß nun eine der aufgeführten Tasten – unerheblich, ob in Groß- oder Kleinschreibung – drücken, um die Programmausführung fortzusetzen; jede andere Taste ignoriert der *Choice*-Befehl beharrlich mit einem Piepston.

Stille Post – die Sache mit dem Errorlevel

Welche Taste gedrückt wurde, weiß zunächst einmal nur der *Choice*-Befehl. Sinn macht das ganze aber nur, wenn auch nachfolgende Befehle über die Entscheidung des Anwenders unterrichtet werden – schließlich soll ja je nach gedrückter Taste ein ganz bestimmtes Spiel gestartet werden.

Da es keinen direkten Informationsaustausch zwischen DOS-Befehlen gibt, reicht der *Choice*-Befehl die Nummer der gedrückten Taste (genauer: die Position, an der die Taste in der Auswahlliste erscheint) über die sogenannte *Errorlevel*-Variable an nachfolgende Interessenten weiter. Falls also die erste aufgelistete Taste ("A") gedrückt wurde, besitzt *Errorlevel* den Wert 1; wurde die zweite Taste ("B") gedrückt, beträgt der Wert entsprechend 2.

Über eine spezielle Abfragekonstruktion kann nun der *Errorlevel*-Wert ermittelt und mit einem anschließenden Sprungbefehl zu einem Unterprogramm verzweigt werden, das den Tastendruck individuell behandelt. Der Abfragebefehl besitzt die Syntax

```
if errorlevel x goto y
```

wobei "x" den konkreten Errorlevel-Zahlwert meint, "y" den Namen des für die Behand-

Jahresabo zu verschenken

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechnerhardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Hessenring 32
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

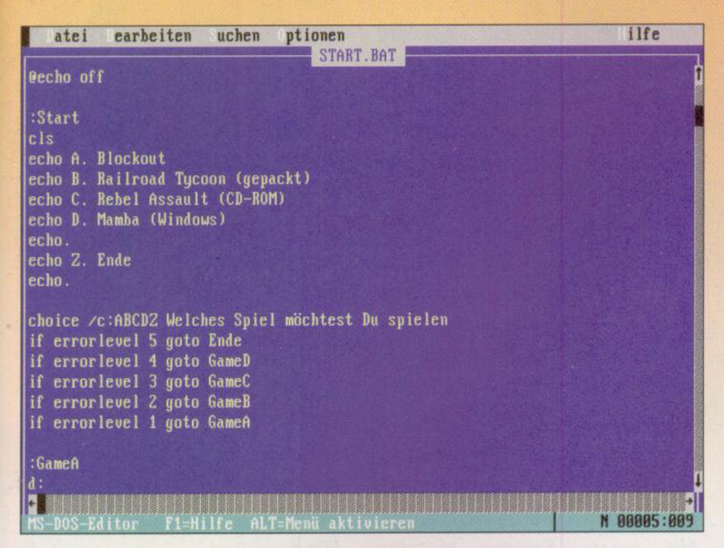


Bild 2: Der Texteditor von MS-DOS ist das einzige Werkzeug, das Ihr zum Anlegen eines Startmenüs braucht

lung zuständigen Unterprogramms.

Bottoms up – Errorlevel sind andersrum

Die simple Struktur des *If*-Befehls macht es notwendig, jeden möglichen *Errorlevel*-Wert mit einer eigenen Abfrage zu behandeln. Die Reihenfolge ist dabei keineswegs beliebig: der *Errorlevel* muß stets "von oben nach unten", also in absteigender Reihenfolge behandelt werden. Der *If*-Befehl stellt nämlich keinen exakten Vergleich an; er ermittelt statt dessen nur, ob der *Errorlevel mindestens* dem Vergleichswert entspricht. Die Abfrage "if errorlevel 1" ist also auch dann erfüllt, wenn der *Errorlevel* beispielsweise den Wert 3 besitzt.

Zurück zu unserem Startmenü: Um nun das Drücken der Tasten "A" und "B" separat behandeln zu können, braucht es die folgenden beiden Befehlszeilen:

```
if errorlevel 2 goto GameB
if errorlevel 1 goto GameA
```

Die erste Zeile reagiert auf einen *Errorlevel* von 2 (Taste "B" gedrückt) mit einem *Goto*-Sprung in das Unterprogramm "GameB"; beträgt der *Errorlevel* dagegen 1 (Taste "A" gedrückt), kommt die zweite Befehlszeile zum Zuge, die per *Goto*-Befehl in das Unterprogramm "GameA" verzweigt.

Wo springen sie hin? – Spielstart per Unterprogramm

Ein Unterprogramm soll ja nur unter bestimmten Bedingungen – in unserem Fall nach dem Drücken einer bestimmten Taste – ausgeführt werden. Es stellt daher einen separaten Textabschnitt innerhalb der Batch-Datei dar, der mit Hilfe des *Goto*-Befehls gezielt "angesprungen" werden muß.

Um nun den Beginn eines Unterprogramms erkennen zu können, kennzeichnet man ihn mit einer sogenannten Sprungmarke, die dem *Goto*-Befehl zugleich als Zielangabe dient. Als Sprungmarke verwendet man eine eindeutige, das heißt nur einmal vorkommende Textzeile, die sich durch einen einleitenden Doppelpunkt von normalen Befehlszeilen unterscheidet.

Erst dann folgen die DOS-Befehle und/oder Programmaufrufe, die den eigentlichen Inhalt des Unterprogramms ausmachen. Das folgende Beispiel-Unterprogramm erledigt die typischen Aufgaben, die beim Starten eines Spiels (oder anderen Programms) anfallen und üblicherweise von Hand abgewickelt werden:

Stichwort: Batch-Datei

Batch-Dateien enthalten in der Regel mehrere DOS-Befehle oder Programmaufrufe, kurz: alles, was man auch hinter dem DOS-Prompt (C:\>) eingeben kann. Nach Eingabe des Dateinamens (der in jedem Fall die Endung ".BAT" tragen muß) arbeitet das Betriebssystem sämtliche Anweisungen der Reihe nach ab.

Mit Hilfe einer einfachen Befehlssprache, die nur innerhalb von Batch-Dateien zum Einsatz kommt, läßt sich so ein linearer "Befehlsstapel" in ein richtiges kleines Programm verwandeln, das flexibel auf Tastatureingaben oder andere Ereignisse reagieren kann. So gibt es etwa Bedingungsabfragen, die den Wert einer Variablen überprüfen, Sprunganweisungen oder Schleifen, die einen beliebigen Befehl mehrfach hintereinander ausführen.

So legt Ihr eine Batch-Datei an

Um eine Batch-Datei zu erzeugen, startet Ihr zunächst den DOS-Editor durch Eingabe von:

```
edit
```

Anschließend tippt Ihr das abgedruckte Listing Zeile für Zeile ab. Achtet darauf, jede *vollständige* Listingzeile mit der Eingabetaste zu beenden. Sofern überlange Listingzeilen nicht in eine Druckzeile passen, kennzeichnen wir den Umbruch mit dem Backslash-Zeichen "\", das Ihr beim Abtippen weglassen müßt. Setzt die Eingabe statt dessen unmittelbar mit der Folgezeile fort.

Vor dem Beenden des Editors speichert Ihr die Batch-Datei unter dem im Artikeltext genannten Namen ab. Als Speicherort wählt Ihr den Namen Eures DOS-Verzeichnisses – sofern im Artikeltext nichts anderes angegeben ist.

```
GameA
d:
cd \games\dudimi
dudimi.exe
```

Der Reihe nach sind das folgende Aufgaben:

- "d:": Wechsel auf das Laufwerk, auf dem sich die Spielinstallation befindet (falls nur die Festplatte C: zur Verfügung steht, kann dieser Schritt wegfallen).
- "cd \games\dudimi": Wechsel in das Installationsverzeichnis des Spiels, das damit zum aktuellen Verzeichnis wird.
- "dudimi.exe": Aufruf der Programmdatei, mit der das Spiel gestartet wird.

Da DOS als ausführende Instanz nicht wissen kann, wo ein Unterprogramm aufhört, steht an dessen Ende üblicherweise ein *Goto*-Befehl, der die Programmausführung beendet, indem er zu einer Sprungmarke verzweigt, die das Ende der Batch-Datei markiert. Beispiel:

```
goto Ende
```

Sofern das zugehörige "Ende"-Unterprogramm überhaupt noch sinnvolle Befehle enthält, lassen sich damit notwendige "Aufräumarbeiten" erledigen – beispielsweise das Wiederherstellen des ursprünglichen Laufwerks und Verzeichnisses:

```
:Ende
c:
cd \
```

Kleine Lösung – Stand der Dinge

Um das zweite Spielstart-Unterprogramm ergänzt, hat unser Startmenü mittlerweile den folgenden Stand erreicht:

```
@echo off
cls
echo A. Durch die Mitte
echo B. Papa sieht alles
echo.
choice /c:AB Welches
Spiel möchtest Du spielen
if errorlevel 2 goto
GameB
if errorlevel 1 goto
GameA
:GameA
d:
cd \games\dudimi
dudimi.exe
goto Ende
:GameB
c:
cd \papa
papa.exe
goto Ende
:Ende
c:
cd \
```

Hier in Kurzform noch einmal die wesentlichen Abläufe: Nach der Anzeige der zur Auswahl stehenden Spiele, wartet der *Choice*-Befehl auf das Drücken einer Auswahltaste, das den *Errorlevel* auf einen Wert setzt, der der Position der Taste in der Tastenliste entspricht. Die möglichen *Errorlevel*-Werte werden nun in absteigender Reihenfolge mit je einer *If*-Abfrage untersucht. Bestätigt sich dabei ein bestimmter *Errorlevel*, dann verzweigt der angehängte *Goto*-Befehl in ein separates Unterprogramm, das den Start des Spiels und alle eventuellen Vorarbeiten erledigt. Mit einem Sprung in das Unterprogramm "Ende" wird das Startmenü schließlich beendet.

Startmenü – Ausbau und Pflege

Das kleine Startmenü, das wir nun zusammen entwickelt haben, sollte Euch nur die notwendigen Praxisgrundlagen vermitteln. Die Tips und Tricks, die wir Euch im Kasten "Ausbautips" zusammengestellt haben, sollen Euch dabei helfen. Eine anschauliche Umsetzung der meisten dieser Tips findet Ihr in dem abgedruckten Listing Start.bat. Bis die Tage! ❑

m

Ausbautips

Dauerläufer
In der Minimalversion müßt Ihr das Startmenü nach jedem Spielstart neu aufrufen, weil der Befehl "goto Ende", der am Ende jedes Unterprogramms steht, die Programmausführung beendet. Wenn das Startmenü auch nach einem erfolgten Spielstart automatisch wieder auftauchen soll, braucht Ihr nur eine weitere Sprungmarke – beispielsweise "Start" – an den Anfang Eurer Batch-Datei zu setzen, die Ihr am Ende jedes Unterprogramms mit einem *Goto*-Befehl anspringt. Ihr müßt dann allerdings – wie in Start.bat zu sehen – eine separate Beenden-Option in das Menü integrieren.

Selbstläufer
Falls Ihr sowieso fast immer das gleiche Spiel startet, könnt Ihr Euer Startmenü mit einer Standardoption ausstatten, die das Spiel nach Ablauf einer bestimmten Zeit selbsttätig startet. Der *Choice*-Befehl besitzt dazu den Parameter "/T:", hinter dem Ihr die Standard-Auswahltaste, ein Komma und die Wartezeit angeben müßt. Das Beispiel

```
choice /c:AB /t:A,30 Wel-
ches Spiel
```

startet das Spiel mit der Auswahltaste "A" automatisch nach Ablauf von 30 Sekunden.

Viele, viele Spiele
Die Zahl der Spiele, die Ihr mit einem Menü dieser Art starten könnt, ist begrenzt. Denn erstens ist so ein DOS-Bildschirm mit seinen 25 Textzeilen schnell vollgeschrieben – selbst, wenn Ihr zwei Spielenamen in jede *Echo*-Zeile hineinschreibt. Zweitens beschränkt der *Choice*-Befehl die Tastenauswahl auf *einzelne* Buchstaben- oder Zahlentasten; Tastenkombinationen mit <Alt> oder <Strg> sind also nicht möglich. Bestenfalls kann man die Ignorierung von Groß- und Kleinschreibung durch Anhängen des Parameters "/S" abschalten, so daß die 26 Auswahlmöglichkeiten, die das Alphabet bietet, immerhin verdoppelt werden. Man muß dann allerdings auch jeden Auswahlbuchstaben in jeder möglichen Schreibweise definieren. Beispiel:

```
choice /c:AaBb /s
Welches Spiel spielen
```

Einpacken bitte
Falls Ihr einzelne Spiele wesentlich seltener spielt als andere, solltet Ihr – um Festplattenplatz zu sparen – sämtliche Spieldateien mit einem Archivierungsprogramm komprimieren ("packen"). Trotzdem könnt Ihr ein gepacktes Spiel in Euer Startmenü aufnehmen. Ihr müßt bloß einen "Entpack"-Befehl an den Anfang des zuständigen Unterprogramms setzen (siehe "GameB" in START.BAT); ein Packbefehl komprimiert dann unmittelbar nach dem Beenden des Spiels wieder alle Dateien. Einzelheiten zum Packen und Entpacken findet Ihr in den Bedienungsanleitungen der diversen Archivierungsprogramme.

Treiber nachladen
Falls Ihr nicht allzu häufig Spiele von CD-ROM startet, könnt Ihr wertvollen Arbeitsspeicher sparen, indem Ihr den MSCDEX-Aufruf aus Eurer Startdatei AUTOEXEC.BAT entfernt. Im Bedarfsfall könnt Ihr den Treiber dann einfach aus dem Startmenü heraus nachladen, wie das Unterprogramm "GameC" in Start.bat demonstriert (gleiche Befehlszeile verwenden wie in AUTOEXEC.BAT).

Gedächtnisstütze
Das Einlegen von CD-ROM ist lästig, und man vergißt es leicht. Deshalb sollte das Unterprogramm eines CD-ROM-Spiels (siehe "GameC" in START.BAT) immer zunächst mit einer *Echo*-Nachricht zum Einlegen der richtigen CD auffordern. Ein anschließender "pause >nul"-Befehl sorgt für die nötige Zeit: Er unterbricht die Batch-Datei, bis eine beliebige Taste gedrückt wird.

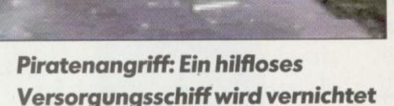
Batch startet Batch
Wenn die Startdatei eines Spiels selber eine Batch-Datei ist (erkennbar an der Endung ".BAT"), dann müßt Ihr die Startdatei mit dem *Call*-Befehl aufrufen (siehe "GameC" in START.BAT). Ansonsten würde das Startmenü nach Beenden des Spiels nicht wieder erscheinen.

Windows-Spiele
Selbstverständlich seid Ihr mit einem DOS-Startmenü nicht auf DOS-Spiele beschränkt; auch Windows-Spiele lassen sich problemlos starten. Als Startbefehl ergänzt Ihr den Windows-Aufrufbefehl "win" um den vollen Pfadnamen (Laufwerk\Verzeichnis\Dateiname) der Programmdatei (siehe "GameD" in Start.bat). Ein Wechseln in das Spielverzeichnis könnt Ihr Euch zumeist sparen.

W I N G   C O M M A N D E R   I V

Der Preisc

WING COMMANDER geht in die vierte Runde: mit alten Stars, neuen Feinden und gewohnter Video-Feinkost.



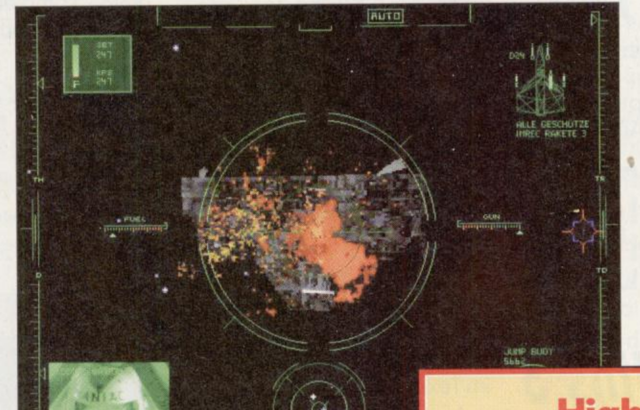
Piratenangriff: Ein hilfloses Versorgungsschiff wird vernichtet

Die Weihnachtsüberraschung von Origin hat in diesem Jahr ein wenig Verspätung: Nach monatelangen Vertröstungen mit Multi-Megabyte-Demos und diversen Ankündigungen für die Veröffentlichung ist **Wing Commander IV** jetzt endlich gelandet.

Die Fans wird's freuen. Kaum ein Spiel hat eine derart treue Spielerschar, die Jahr für Jahr darauf fiebert, vom Hexenmeister Chris Roberts mit einem neuen Abenteuer aus fernen Welten bedient zu werden. Wo aber sollen noch Neuerungen hineingesteckt werden? Bereits Wing Commander III wartete in erster Linie mit technischen Verbesserungen auf, spielerisch waren die Ideen eher mager.

Auch Wing Commander IV setzt auf Altbewährtes: Das Spiel basiert auf einem Handlungsrahmen, der durch Filmeinspielungen vorangetrieben wird. Wie sich aber diese Handlung entwickelt, hängt von den Entscheidungen des Spielers während der Missionen ab. Und in diesen Missionen geht es darum, feindliche Schiffe, Raumstationen oder Bodenziele auf Planeten anzugreifen. Erfolg und Mißerfolg, zuweilen sogar die Art und Weise des Erfolgs, ändern das Schicksal des Helden. Und um die Handlung möglichst variabel zu halten, spendierte Chris Roberts seinem neuesten Streich sage und schreibe 70 verschiedene Missionen, von denen zirka 35 durchlaufen werden müssen, um das Spiel zu Ende zu bringen.

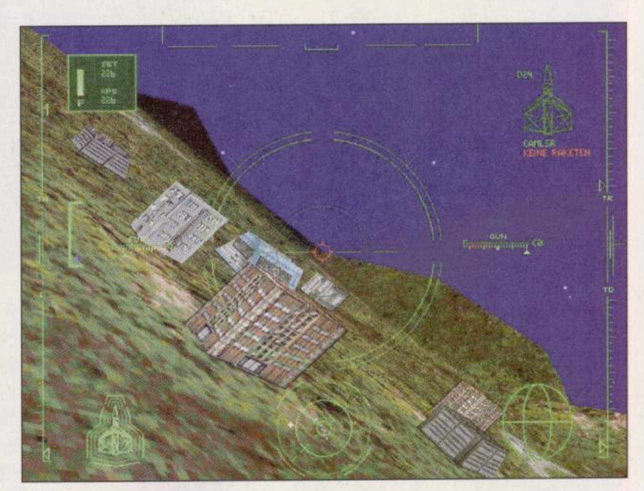
Wieder schlüpft man dabei in die Rolle des Colonel Blair, dargestellt vom Krieg-der-Sterne-Veteranen Mark Hamill. Nach dem Sieg der Konföderation über die Kilrathi (WC III) hat sich Blair zur Ruhe gesetzt und fristet sein Leben seitdem als gewöhnlicher Farmer.



Fine Arts: Die Explosionen in WC IV (hier eine Piraten-Station) sind ein Genuß

High-Tech gefragt

Der Hersteller empfiehlt mindestens 8 MB RAM und einen 486DX4/75. Doch allen Aussagen zum Trotz bekommt man das Spiel sogar auf einem 486DX/40 zum Laufen. Dann allerdings gibt's die Videos nur in VGA und schwarzweiß, die Missionen laufen immerhin in farbiger VGA-Auflösung. Wer aber die Videos in SVGA und mit 16 Bit Farbtiefe genießen will, sollte schon über ein Quadspeed-CD-ROM, 16 MB RAM und den empfohlenen 75-MHz-Rechner verfügen. Die Missionen spielen sich allerdings nur mit einem Pentium 90 richtig gut unter SVGA. Mit einer Ausnahme: Bodenmissionen laufen erst ab einem Pentium 133 flüssig.



Aufklärung: Diese Bodenmission dient als Vorbereitung für eine Geiselbefreiung

Quo vadis, Wing Commander?

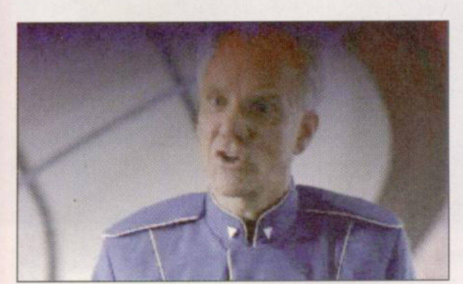
Wing Commander IV ist nicht mehr und nicht weniger als das perfektionierte Abbild von WC III. Aber da klafft eine Ideenlücke: Spielerische Neuerungen gibt es kaum, nur die Technik ist gewohnt anspruchsvoll und edel. Die opulente Grafik, der bombastische Surround-Sound und die SVGA-Texturen sind wirklich State of the Art. Keine Frage: Fans von Actionspielen kommen wieder auf ihre Kosten, denn es darf fleißig geballert werden; die Missionen und die Handlung haben es in sich.

Doch fünf neue Raumschiffe sind eigentlich ein bißchen wenig für eine Fortsetzung. Die erwartete Frischzellenkur fürs Spielkonzept ist ausgeblieben. Lediglich die Spielfilmteile sind deutlich verbessert worden.

Das merkt man schon an den Datenträgern: Auf sechs CDs wurden fünfeinhalb Stunden abwechslungsreiche Filmkost untergebracht, das sind zwei Stunden mehr als noch beim letzten Spiel. Die Gerüchte scheinen wohl zu stimmen, daß WC-Schöpfer Chris Roberts für den nächsten Teil seiner Saga etwas ganz Besonderes vorhat: Wing Commander V soll kein Spiel, sondern ein abendfüllender Spielfilm werden.

s der Freiheit

Doch die Ruhe währt nicht lange. Die Konföderation bekommt zunehmend Ärger mit ihren eigenen Verbündeten,



Die weiße Eminenz: Admiral Tolwyn reaktiviert seine alten Kriegshelden

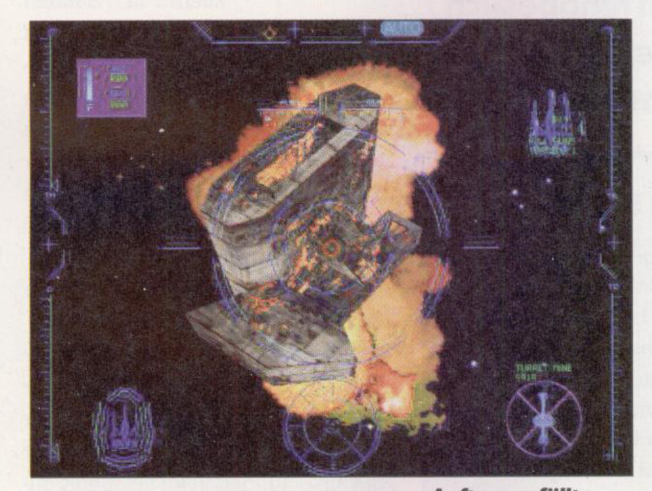
den Grenzwelten. Außerdem sorgen Piraten dafür, daß die Passagen zwischen den Sternen immer gefährlicher werden.

Blair wird deshalb wieder aktiviert und landet auf Befehl von Admiral Tolwyn (Malcolm McDowell) auf dem Trägerschiff Lexington. Dort trifft er auf alte Freunde: Captain Eisen (Jason Bernard) ist der neue Chef der Lexington, und mit dem liebenswerten Großmaul Maniac (Tom Wilson) und dem Kartenspieler Vagabond trifft er zwei Piloten aus alten Tagen wieder.

Doch die Wiedersehensfreude währt nur kurz. Die Grenzwelten verweigern immer aggressiver die Gefolgschaft und brechen endgültig mit der Föderation, da sie die Schikanen der Konföderation nicht mehr ertragen können. Selbst Blair kommt es merkwürdig vor, wie mit den Außenweltlern umgegangen wird. Als schließlich auch noch Captain Eisen samt Maniac und Vagabond zum Gegner überlaufen, muß sich Blair entscheiden – der Preis der Freiheit ist die Loyalität zur Konföderation. Die Story hat es also wirklich in sich. Intrigen und Verwicklungen brechen mit dem alten Schwarzweiß-Schema von Gut und Böse.

Mehr Feinschliff hat das Programm allerdings nicht zu bieten. Lediglich ein paar technische Verbesserungen erfreuen Auge und Ohr: Dank SVGA und hoher Farbtiefe werden Mark Hamill und seine Mitstreiter ins bestmögliche Licht gerückt. Und damit die Ohren im Kampf richtig klingeln, sorgt ein berauschend guter Dolby-Raumklang für sattes Star-Wars-Feeling.

Doch das Gefühl ist ja nicht neu: Wing Commander IV bietet während der Missionen nichts anderes als schon in den Teilen zuvor. Per Stick, Maus oder Tastatur wird gesteuert, zwei weitere Tasten besorgen die Waffenauswahl (Geschütze oder Raketen). Ist der anvisierte Jäger erst mal im Fadenkreuz, können die Raketen losgeschickt werden. Für größere Brocken wie Kampfstationen und dergleichen benötigt man zudem ein paar Torpedos.



Auftrag erfüllt: Die Basis des Feindes geht in Flammen auf

Doch die Raketen sind in ihrer Zahl begrenzt. Im harten Zweikampf müssen die Laser- und Ionengeschütze ran, die über große Distanzen selten ihr Ziel treffen. Um dieses Manko auszugleichen, führte Origin schon bei WC III das Vorhaltefadenkreuz an, das jenen Punkt anzeigt, auf den man schießen muß, um den Feind in seiner Flugbahn zu erwischen. Ebenfalls seit WC III bekannt: Die Tarnkappenvorrichtung für ein paar Spezialeinsätze.

Origin weiß um die Einheitskost im Actionteil des Spiels. Deshalb sollen verfeinerte Texturen auf den Flugobjekten und freier Cockpit-Durchblick (keine "Windschutzscheibe" mehr) für optische Abwechslung sorgen, und deshalb wurden die Missionen im Schnitt deutlich schwieriger. ❑

msu

An die Kehle: Colonel Blair (Mark Hamill, rechts) wird diesen Aufschneider noch wiedersehen

Interview mit Chris Roberts

? *Chris, worin siehst Du den Grund für den großen Erfolg der Wing-Commander-Saga?*

! Weltraum-Action, gepaart mit realistischen Filmsequenzen und einer glaubwürdigen Story, das ist der Grund. Hinzu kommt, daß sich alles in einem geschlossenen, logischen Universum abspielt, das nie in Verdacht gerät, unglaubwürdig zu sein.

? *Warum bevorzugst Du bei den Filmsequenzen immer mehr reale Schauspieler und Hintergründe?*

! Um Emotionen richtig darzustellen, brauchen wir richtige Menschen vor der Kamera. Schauspieler können viel mehr mit ihren Augen und ihrem Gesicht aussagen, als das mit der besten Grafik möglich wäre.

? *Wie ist es, mit Hollywood-Schauspielern zu arbeiten?*

! Wir hatten viel Spaß. Man hört diese Horrorgeschichten über schwierige Stars, aber jeder einzelne war wirklich professionell.

? *Ist mit WC IV jetzt die Spitze des Eisbergs erreicht, oder gibt es in diesem Genre noch Raum für Weiterentwicklungen?*

! Es gibt immer Raum für Weiterentwicklungen. Der Tag, an dem du dir sagst, daß du das beste gemacht hast, was möglich ist, ist der Tag, an dem du aufhören und etwas anderes tun solltest. Ich bin noch nicht soweit, mit dem aufzuhören, was ich gerade tue.

? *Was sind Deine Pläne für die Zukunft?*

! Wir arbeiten zur Zeit an vielen coolen Sachen. Lest dieses Magazin, wenn ihr mehr wissen wollt!



Wing Commander IV

Systemvoraussetzungen: 486/75, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ hervorragender Surround-Sound
+ sehr variable Spielhandlung

– verbesserte Videoqualität
– üblicher Missionsablauf

Hersteller: Origin — Preis: ca. 100 DM

SPIELFELD



Mit Videosequenzen wird nicht gespart

In diesen Bildern steckt Action drin

Top Gun: Wenig Simulation versus viel Action

TOP GUN

Maverick macht Bandits platt

Schlappe zehn Jahre ist es gerade mal her, da wollten haufenweise junge Burschen nach einem Kinobesuch zur Luftwaffe. Tom Cruise war ihr Idol in TOP GUN. Jetzt kommt das Spiel.

Balleraction satt

Top Gun ist definitiv nichts für Realitätsfanatiker. Die sollten lieber auf den *Eurofighter 2000* setzen. Wer aber keinen Nerv auf lange Handbuchwälzerei und drei bis vier Tage Einarbeitungszeit hat, ist mit dem Game bestens bedient. Wer schon mal eine Flugsim auf dem Monitor hatte, wird sich im Nu zurechtfinden – eben schnelle Balleraction mit buntem Rahmenprogramm (Video-Story). Einsteiger könnten mit Top Gun auf jeden Fall Blut lecken. Ein Pentium ist allerdings fast schon Pflicht; das Game läuft zwar auch auf einem 486/66, aber da ist der Spielspaß nur mäßig.

Marcus



Der größte Kick: Landeanflug auf einen Träger

Von Spectrum Holobyte ist man ja einiges gewohnt. Vor allem in Sachen Flugsimulationen hat sich die Firma einen hervorragenden Ruf gemacht. Das Referenzprodukt Falcon in seinen sämtlichen Versionen war lange Zeit unangefochtener Spitzentitel bei den Flugis. Jetzt macht sich die Company daran und setzt auf interaktive Multimediaspektakel. Erstes Aufgebot ist **Top Gun** – das Spiel zum Film.



Schon bei der Intro wird der Schwerpunkt klar: Filmszenen par excellence und dazu rockiger Sound von der CD. Nach der sehr gut ausgeklügelten Installationsroutine gibt's einen weiteren Pluspunkt auf der Checkliste.

Als Maverick steigt der Spieler schließlich ins Geschehen ein. Wie im Film geht es erst mal zur Top Gun, der Elite-Pilotenschule schlechthin. Hat der Anfänger dort seine Aufgaben mit Auszeichnung erledigt, geht's nahtlos in den Krieg, der als fortlaufende Geschichte erzählt wird.

Im Hauptteil – eben dem Flugsimulator – darf sich Spektrum dann aber ein paar Rüffel einfangen. Das Ding läßt sich zwar astrein fliegen, aber die Sache mit der Simulation sollte von einer solchen Firma eigentlich ein bißchen besser rüberkommen. Also streichen wir einfach die Simulation und betrachten das ganze unter dem Gesichtspunkt "fröhliches Ballern mit Tom Cruise" – selbst, wenn er im Spiel gar nicht auftaucht.

Als Arcadespiel hat das Teil dann auch eine angenehme Spieloberfläche. Nur wenige Tastenfunktionen müssen erlernt werden. Dafür stehen haufenweise Kameraperspektiven zur Verfügung.

Unterm Strich bleibt eine Menge Unterhaltungsprogramm mit einem Flugi, der ohne weiteres in Spielhallen stehen könnte, aber von einer realitätsnahen Simulation reichlich weit entfernt ist.

Einen echten Kritikpunkt gibt es noch bei den Bodenobjekten, für die es nun wirklich seit Jahren höhere Standards gibt. Da hatte die Tochtergesellschaft Microprose bereits vor längerer Zeit bessere Grafik mit dem *F-15 Strike Eagle III.* ❑

cus



Top Gun

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Überzeugende Videosequenzen
+ relativ einfache Steuerung

– Überholtes Flugmodell
– Bodenobjekte nur mäßig umgesetzt

Hersteller: Spectrum Holobyte Preis: 120 DM

Denk' mal wieder!

Was kann an einem Spiel schon dran sein, in dem man "nur" Kästchen aneinanderschieben muß? Mehr, als man denkt!

Jeder Level kann direkt angesprungen werden

Alle meine Entchen

Hier bringen Scherben kein Glück



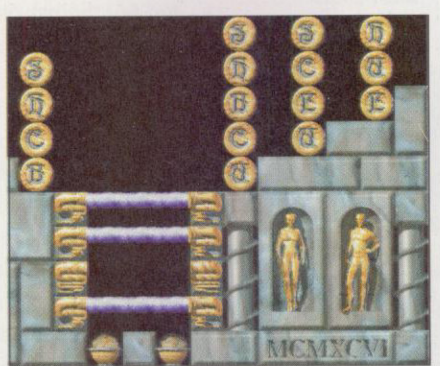
Eigentlich fängt **Think X for Windows** harmlos an. Jeweils zwei Kästchen mit gleichem Motiv müssen per Mausklick so über den Bildschirm bewegt werden, daß sie miteinander in Berührung kommen. Dann lösen sie sich in Wohlgefallen auf, und das nächste Paar kommt an die Reihe.

Das alles wäre an sich nicht weiter schwierig, wären da nicht die vielen Hindernisse, die man umschiffen muß, und vor allem die Gesetze der Schwerkraft, die jeden Baustein unerbittlich nach unten fallen lassen. Da ist genaue Überlegung, viel Strategie- und Um-die-Ecke-Denken erforderlich, soll der Bildschirm innerhalb des jeweiligen Zeitlimits leergeräumt werden. Ins Grübeln kommt man vor allem dann, wenn nur allzu bald nicht nur zwei, sondern vielfach sogar drei Steine von der gleichen Sorte eliminiert werden sollen.

Läßt man aus Versehen ein Element in Feuer oder Wasser fallen oder passiert irgendein anderes Unglück, ist der Level verloren, weil nicht mehr alle Steine entfernt werden können. Netterweise darf man ein Level, an dem man gescheitert ist, so lange weiter üben, bis man vielleicht doch noch durchkommt.

Hersteller JoWood Productions, ein Newcomer aus Österreich, hat außerdem darauf verzichtet, die Levels in eine bestimmte Reihenfolge zu zwingen, daher kann jeder Level einzeln angewählt und nach Belieben durchgeackert werden. Zusätzlich merkt sich Think aber auch noch automatisch den jeweils letzten gespielten Level.

Sechs Schwierigkeitsstufen mit insgesamt 168 Levels warten darauf, den Adrenalinspiegel in die Höhe zu treiben, wobei die Easy-Stufe eigentlich eher als Tutorial zu betrachten ist. In höheren Levels kommen zu den statischen Hindernissen auch bewegliche hinzu. Förderbänder drängen die Steine in bestimmte Richtungen, wandernde Plattformen transportieren die Objekte über Abgründe. Brücken sind nicht beständig, sondern erscheinen immer nur für bestimmte Zeit. Beobachtet man sie jedoch ein bißchen, bekommt man schnell ins Gefühl, wie lange sie einen sicheren Überweg für die Steine bilden.



Nur nicht vom hüllenlosen Dekor ablenken lassen!

Weniger angenehm sind die Flammenwerfer, die alle Steine verbrennen, die ihnen in den Weg kommen. Brüchige Steine geben nach, sobald sie etwas mehr belastet werden, Schalter setzen irgend etwas in Aktion, und Aufzüge transportieren die Steine in andere Ebenen. Eine Erklärung der jeweiligen Spezialelemente ist in der ständig verfügbaren Online-Hilfe zu finden.

Think ist ein Spiel, das man immer mal wieder zwischendurch spielen kann. Es wirkt auf den ersten Blick vielleicht nicht besonders spektakulär, aber hinter der einfachen Spielidee, die eine Menge Konzentration erfordert, steckt erstaunlich viel Langzeitmotivation. ❑

ah



Reine Nervensache

Aaah, endlich mal wieder ein Knobel-Spiel, das ohne langwierige Anleitung und stundenlanges Rumprobieren auskommt. Wer also nur ein Viertelstündchen Zeit hat und sich in der Pause gerne die Nerven ruiniert, für den ist Think for Windows genau das Richtige – auch wenn das Spielprinzip nicht ganz neu ist. Diese komplett überarbeitete Neuauflage des 1991er Originals braucht sich in puncto Unterhaltungswert vor der Konkurrenz wahrhaftig nicht zu verstecken. Und jetzt nur noch eine Runde mehr.

Antje



NBA LIVE 96

Körbeweise

Die Videoeinspielungen aus der NBA gibt's auch für gute Korbwürfe

Die Live-haftigen

Mit den "Updates" von Electronic Arts ist das so eine Sache: Mal wird das Spiel richtig gut (Fifa Soccer 96), mal reichen die Änderungen kaum, um Vorgänger und Nachfolger unterscheiden zu können (PGA Tour Golf 95). NBA Live 96 liegt da irgendwo in der Mitte. Fast alle Spielfeatures kennt man schon vom Vorjahr, nur die Perspektivfülle und die Statistikwut haben zugenommen. Das reicht aber noch nicht, um sich als Besitzer von NBA Live 95 noch den Nachfolger zu holen. Richtig geändert hat sich eigentlich nur das Stadion, das den Beinamen "virtuell" wirklich verdient hat. Schade nur, daß die Spielfiguren mit ihrer SVGA-Umgebung nicht mithalten können: Zu grob gebaut, zu schlacksig animiert sind sie. NBA Live bleibt zwar ein empfehlenswertes Basketballspiel, doch wer sich schon vor einem Jahr mit dem Spiel angefreundet hat, kann auf die 96er-Variante getrost verzichten.

Michael

Nach dem grandiosen Fifa Soccer 96 kommt nun EAs neuestes Update: NBA LIVE 96 soll durch das "virtuelle Stadion" ebenfalls gewaltigen Auftrieb erhalten.

Der Welt populärste Basketball-Liga droht langweilig zu werden: Die Chicago Bulls mit ihren Superstars Scotty Pippen und Michael Jordan räumen alle Gegner so eindrucksvoll vom Feld, daß es kaum mehr Mitkonkurrenten um die Meisterschaft gibt.

Das läßt sich ändern. Gerade hat Electronic Arts die 96er-Version von NBA Live auf den Markt geworfen und bietet nun alle Original-NBA-Stars samt ihrer Mannschaften auf. Selbst die Statistiken sind, soweit möglich, auf dem neuesten Stand.

Das Programm läßt viele Wahlmöglichkeiten. Zwischen Play-offs, Liga- oder Freundschaftsspielen kann gewählt werden, hinzu kommen individuelle Mannschaftsaufstellungen und Managerfunktionen. Sogar selbstkreierte Spieler können dort verhökert werden.

Schon *NBA Live 95* war in diesem Punkt ein herausragendes Programm. Vielfältige Kamerawinkel und zahlreiche Schuß- und Paßmöglichkeiten gaben dem Spiel jene Prise Realismus, die für Spannung sorgt. Für das Update hat Electronic Arts noch ein bißchen mehr aufgeboten. Das "Virtual Stadium" vereinigt nun SVGA-Grafiken auf allen Sitzen, die aus 16 verschiedenen Kameraperspektiven beobachtet werden.

Nicht zu vergessen: der Sound. Hip-Hop gehört seit eh und je zum Stil der NBA, also wird auch jetzt wieder kräftig abgerappt, wenn die langen Lulatsche auflaufen. Doch zusätzlich besorgte EA diesmal noch einen abgefahrenen Techno-Soundtrack, der in CD-Qualität aus den Lautsprechern wummert – wohl eine Sache des persönlichen Geschmacks.

Um dem Programm den letzten Schliff Realismus zu verpassen, ließ man sich für den NBA-Rüpel Dennis Rodman etwas ganz Besonderes einfallen. Da dieser die Marotte hat, alle paar Wochen seine krausen Haare umzufärben, bekommt er auch bei **NBA Live 96** alle paar Spiele eine neue Frisur – und als Spieler kann man rein gar nichts dagegen tun. ❑

msu

Körbeweise Dunks: Die Sprungwürfe gehören zur Königsdisziplin des Spiels

Dennis Rodman als böser Bube fällt bei den Bulls nicht nur durch seine Haarpracht, sondern auch durch seine Fouls auf

NBA Live 96

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ tolle Videoeinspielungen
+ realistische Atmosphäre

– mäßig gestylte Spielfiguren
– wenig Neuerungen

Hersteller: Electronic Arts — Preis: ca. 90 DM

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

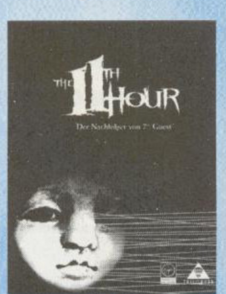
PC

Titel	Version	Preis
Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Brett Hull Hockey 95	DA	69.95
Darker	DV	59.95
Elite 3-1st Encount.	DA	59.95
Flight o.t.Amazon Q.	DV	69.95
Hardball 4	DA	69.95
HUGO!	DV	59.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Sensible Golf	DV	54.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95
Unnatural Selection	DV	59.95
Worms	DV	59.95

SONDERANGEBOTE

Titel	Version	Preis
Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bureau 13	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Colonization	DV	39.95
Crisis in the Kremel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Death or Glory	DV	39.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	39.95
Fields of Glory	DV	34.95
Gear Works	EV	39.95
Gunship 2000	DA	34.95
Hokum KA-50	DV	39.95
Indiana Jones 4	DV	44.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matthäus Supe	DV	29.95
Lure o.t. Temptress	DV	29.95
Master of Magic	DV	34.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	24.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Sim Life	EV	29.95
Star Crusader	DV	29.95
Tie Fighter Data 1	DV	29.95
UFO Classic	DV	29.95
Warriors	DA	49.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Willy Beamish (EGA)	DA	19.95
Windowsspiele f.Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
WWF 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoop	DA	39.95

CD ROM

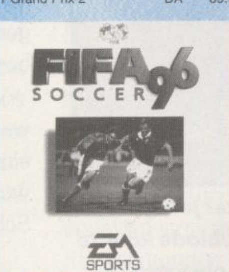


Titel	Version	Preis
"Z"	DV	69.95
11th Hour (kp.dt.)	DV	79.95
5th Musketeer	DA	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Action Soccer Deluxe	DV	69.95



Titel	Version	Preis
AH-64D Longbow	DV	84.95
Albion	DV	79.95
Alien Odyssey	DA	69.95
Aliens	DV	69.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Apache Longbow	DV	69.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	79.95
Assault Rigs	DV	64.95
Batman Forever	DA	79.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	69.95
Battles in Time	DA	79.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Biing	DV	54.95
Buried in Time	DV	69.95
Burn Cycle	DV	69.95
Burning Steel 4	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Carrier Strike Force	DV	77.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95

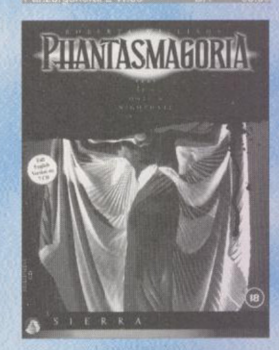
Titel	Version	Preis
Clearing House	DV	69.95
Command & Conquer	DV	79.95
Command & Conquer	EV	69.95
Conquest o.t.n.World	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D's Dining Table	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Death Gate	DA	74.95
Der Kapitalist	DV	69.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Descent 2	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Siedler 2	DV	74.95
Discworld kp.dt.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Endorfun	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
Extreme Pinball	DA	54.95
F1 Grand Prix 2	DA	89.95



Titel	Version	Preis
Fade to Black	DV	79.95
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Forrest Gump	EV	59.95
Frankenstein (Win'95	DV	79.95
Full Thrott. Vollgas	DV	79.95
Fun & Games	DV	54.95
Fuaball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DA	79.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Harpoon 2 Deluxe	EV	69.95
Heart o.t. Darkness	EV	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Ice & Fire	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
Island Casion	DV	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	79.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Little Big Adventure	DV	59.95
Locus	DV	59.95
Lost in Town	DV	74.95
Lucas Arts Air Clas.	DV	59.95
Mad TV 2	DV	74.95



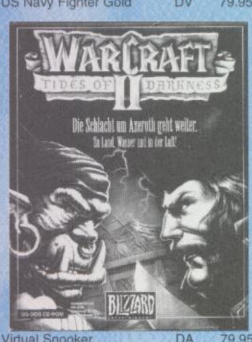
Titel	Version	Preis
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet 2	DV	79.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Mechwarrior 2	DV	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Jam Tourn. Win95	DV	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
Panzergeneral 2 W95	DV	69.95
Panzergenerel 2 Win95	DA	69.95



Titel	Version	Preis
Perfect General 2	DA	59.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Police Quest Swat	DA	69.95
Power, Corrup.& Lies	DV	59.95
Primal Rage	DA	69.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Ran Soccer	DA	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	69.95
Rebel Assault 2	DA	69.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	84.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV	77.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Shannara	DV	74.95
Shell Shock	DV	69.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Isle	DV	77.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon t.S.im Weltall	DV	74.95
Simon the Sorcerer 2	DV	74.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Rangers	DV	59.95
Star Trek Deep Space	DV	79.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95



Titel	Version	Preis
Steel Panthers	DV	69.95
Stonekeep kp.dt.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
T-Mek	DA	74.95
Tekwar	DA	79.95
Terminator Future S.	DV	69.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DA	64.95
Theme Park & Transp.	DV	54.95
Thunder in Paradise	DA	54.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Top Gun	DV	89.95
Trivial Pursuit	DV	69.95
Turrican 2	DA	59.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95



Titel	Version	Preis
Virtual Snooker	DA	79.95
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.95
Warhammer Dark Crus.	DA	69.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DA	59.95
Willi Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95
Zombie Dinos	DA	69.95

SONDERANGEBOTE

Titel	Version	Preis
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bioforge Mission	DA	34.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Championship Pool	DA	29.95
Champions Pool Win95	DA	49.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Complete Chess	DA	29.95
Creature Shock	DV	19.95
D-INFO 2	DV	39.95
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Ecstatica	DA	39.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
F-117 A Nighthawk	DA	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Falcon 3.0 Gold Clas	DA	39.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Harrier Jump Jet	DA	19.95
Heimdall 2 Classic	DA	24.95
Hi Octane	DV	39.95
History Line Classic	DV	24.95
Hole in One	DA	24.95
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	44.95
Jungle Strike	EV	39.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95
Kiyeko -Nacht der D.	DV	49.95
Kyrandia 3 Classic	DA	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings 1 + 2	DA	19.95
Lemmings für Windows	DA	34.95
Litil Divil	DV	24.95
Lothar Matthäus	DV	29.95
Love Vision	DV	39.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Master of Orion + Uf	DA	29.95
Master of Magic	DV	34.95
Mechwarrior 2 Expan.	DA	39.95
Menzoberranzan	DV	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Outpost Classic	DV	29.95
Panzergeneral	DA	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DV	24.95
Perfect Pinball	DA	24.95
PGA Tour 96 Data CD	DA	36.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Pinball Dream Deluxe	EV	24.95
Populous&Powermonger	DA	29.95
Prince of Persia 1&2	DA	45.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Radix	DA	49.95
Rally Championships	DV	44.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Return to Zork Class	DA	29.95
Ridge Racer	DA	49.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Siedler Classic	DV	34.95
Sim City Extended Ve	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Judgemet R	DV	24.95
Stonekeep ""DEMO""	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DV	24.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Ultima 7 Compilation	DA	29.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	29.95
Virtual Pool	DV	49.95
Virtuoso Classic	DV	19.95
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory &F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
X-Com: Terror f.t.D.	DV	39.95
Zone Raider	DV	44.95
Zoop	DA	39.95

ZUBEHÖR

Artikel	Version	Preis
16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*5W	DV	24.95
Aktivboxen SBC-610	DV	59.95
FX-3000 Joystick	DV	89.95
Gravis Analog Pro	DV	49.95
Gravis Gamepad	DV	39.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	16.95
Pro Pad SV-231	DV	29.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.9

Versandadresse:
GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

JOHNNY BAZOOKATONE

Teuflische Musik

Ein bißchen Punk, ein wenig Gruftiestimmung und abgefahrener Gitarrensound – das ist JOHNNY BAZOOKATONE.

SPIELFELD

Manche sind mit ihrem Computer verheiratet, manche mit ihrem Auto, und der lilahaarige **Johnny Bazookatone** ist es mit seiner Gitarre. Seine "Angebetete" heißt Anita. Und während das süße kornblumenblaue Saiteninstrument und Johnny gerade dabei sind, ihr Können während eines Rock-Konzertes zu beweisen, werden sie beobachtet.

Der Spanner ist kein geringerer als El Diabolo höchstpersönlich, der sich in den Tiefen der Hölle langweilt und durch Zufall auf einem seiner zahlreichen Monitore, mit denen er die Oberwelt im Auge behält, den Rockmusiker erblickt. Der ist ihm dann auch gleich ein heftiger Dorn im Auge, weil Johnnys Musik so harmonisch klingt. Also beschließt der teuflische Geselle, Anita zu stehlen, um selbst noch viel bessere Musik zu machen. Da dieser Versuch mißlingt, nimmt der Typ mit den Hörnern aus Wut alle guten Musiker dieser Welt gefangen. Wie sollte es anders sein – Johnny macht sich nun auf den Weg in die Hölle, um seine Kollegen aus den Klauen des Bösen zu befreien.

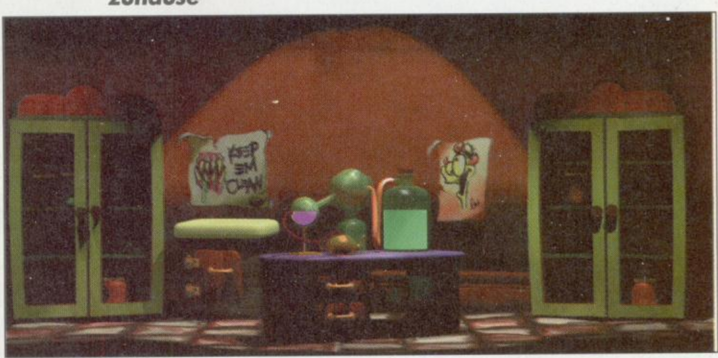
Seine Reise führt ihn über alte Friedhöfe, in eine Dachkammer mit Verrückten, und er bekommt es mit einem muskelbepackten Diskotürsteher zu tun. Die Gegner sind entweder völlig abgedrehte Fantasywesen, die man kaum mit Worten beschreiben kann, oder sich ständig vermehrende Zombies und grüne Gnome.

Die absolut wilde Story wird von bizarrem Sound begleitet, der eine willkommene Abwechslung zur üblichen Musik bei Jump'n'Runs bietet. Grafisch gibt es an dem Game allerdings stellenweise schon etwas auszusetzen. So hätte man sich bei den Hintergründen sicher ein bißchen mehr Mühe geben können. Außerdem ist Johnny Bazookatone stellenweise ziemlich dunkel gehalten, was sicher hervorragend zum Thema paßt, aber den Spieleraugen hin und wieder Schwierigkeiten bereitet.

Vor allem ist es keine leichte Kost, was US Gold da produziert hat. Selbst eingefleischte Jump'n'Run-Spieler werden mit den Levels in Sachen Schwierigkeit ihre Mühe haben. ❑

sat

Hier ist bestimmt ein verrückter Wissenschaftler zuhause



Coole Mucke

Die Musik ist ein echter Leckerbissen und liegt dem Pack als Bonus-CD bei. Der Spielablauf hat mich ziemlich schnell angenervt, denn schon die ersten Levels waren so schwierig, daß ich schnell den Spaß am Game verloren habe. Abgefahren ist allerdings die ganze Hintergrundidee, und auch bei der Gestaltung der verschiedenen Charaktere hat man sich sehr viel Mühe gegeben. Ich würde sagen, Johnny Bazookatone ist Geschmackssache. *Sandra*





Hinter jeder Schublade könnte sich ein Extra verbergen



Und wo ist der Doktor?



Johnny Bazookatone

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ witzige Idee
+ gute Animationen
+ ausgefallene Musik

– sehr hoher Schwierigkeitsgrad

Hersteller: US Gold · Preis: 90 DM



Das altehrwürdige Gerichtsgebäude

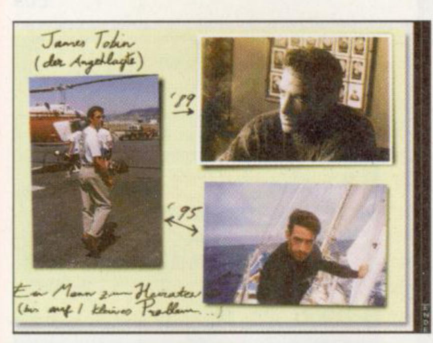
IN THE 1ST DEGREE

In dubio pro reo

Wird in den USA ein Angeklagter freigesprochen, dann muß er wohl unschuldig sein. Oder etwa nicht?

Staatsanwälte sind nicht unbedingt die beliebtesten Zeitgenossen. Erstaunlicherweise gehört Brøderbunds neuer Held ausgerechnet dieser Berufsgruppe an. In der Rolle von G. Sterling Granger hat man die unschöne Aufgabe, James Tobin des Mordes an seinem Geschäftspartner anzuklagen und die Geschworenen sowie den Richter von Schuld und bösen Absichten Tobins zu überzeugen.

Dabei darf man auf ein Archiv von Dokumenten und Zeugenaussagen zurückgreifen und alle in den Fall verwickelten Personen noch einmal persönlich ins Verhör nehmen. Gelingt es durch geschicktes Fragen, nebenbei noch einen Versicherungsbetrug und ein Eifersuchtsdrama nachzuweisen, steht der gerechten Bestrafung Tobins nichts mehr im Wege. Die Aufgabe ist es also, einen glatten Fall zu präsentieren, der keinen Zweifel an der Schuld des Angeklagten läßt.



Ist dieser Mann wirklich schuldig?

Das Spiel besteht komplett aus Videosequenzen, die meist geschickt von einem hochauflösenden, statischen Hintergrundbild umrahmt sind. Eine direkte Möglichkeit, die Handlung zu beeinflussen, besteht jedoch nur begrenzt. Zwar kann man die Reihenfolge der Befragten sowie einen ungefähren Gesprächsverlauf wählen, doch drängt sich nach mehrmaligem Spielen die Vermutung auf, daß die Auswirkungen eher bescheiden sind.



Die Frau des Opfers tritt als Zeugin an

Hat man alle Materialien genauestens untersucht und die Personen befragt, kann man in den eigentlichen Prozeß eintreten. Zwar macht einem die Anwältin des Angeklagten das Leben schwer, und auch der Richter wirft hin und wieder mit diskriminierenden Bemerkungen nach dem Spieler, doch allzu fern liegt der Erfolg bei **In the 1st Degree** durchaus nicht.

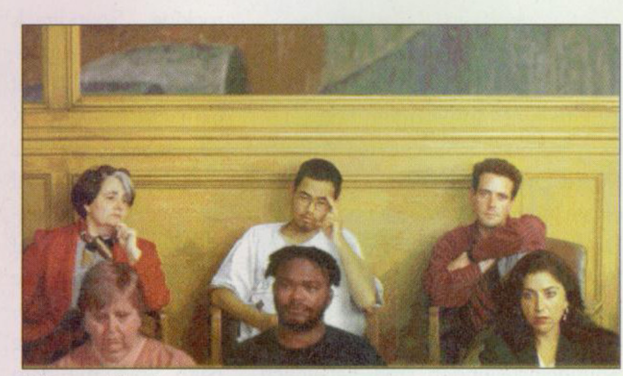
Die Schauspieler vermitteln dem Spiel insgesamt durchaus einen gewissen Grad an Spannung. Wermutstropfen ist allerdings die deutsche Version des Spiels. Die Synchronisation wirkt ausgesprochen aufgesetzt und macht teilweise die guten schauspielerischen Leistungen der Darsteller wieder kaputt. Die musikalische Untermalung ist hingegen überdurchschnittlich gut gelungen und ändert sich im Laufe eines Videos mit der Stimmung des Sprechers. ❑

Frank Fischer

Einspruch, Euer Ehren!

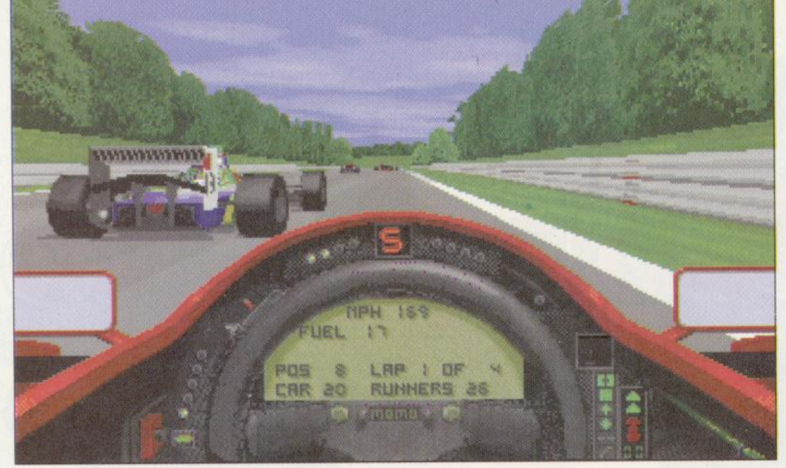
Die Idee, einmal in die Rolle des Staatsanwalts zu schlüpfen, mag ja einigermaßen innovativ sein, doch bereitet es mir persönlich mehr Vergnügen, einen Unschuldigen vor dem Verderben zu bewahren als einen Verdächtigen hinter Gitter zu bringen. Trotzdem vermag das Spiel durchaus für ein paar Stündchen zu gefallen. Es bietet jedoch sowohl von der Masse der Videos als auch von der Interaktivität her eindeutig zu wenig Abwechslung.

Ungewollt komisch wirkt die deutsche Synchronisation. Fans interaktiver Filme werden unter Umständen Gefallen an dem Spiel finden – Anhänger klassischer Adventures sollten besser die Finger davon lassen. *Frank*



Mit anteilnehmendem Blick verfolgen die Geschworenen das Geschehen





Der Hockenheimring ist bis auf das letzte Blatt am Baum nachgestellt worden

Zweieinhalb Jahre hat Geoff Crammond am Nachfolger von Formula One Grand Prix gearbeitet. Jetzt können die ersten Runden gedreht und die ersten Reifen plattgefahren werden.

Showtime in Hockenheim

FORMULA ONE GRAND PRIX

Sollte man Geoff Crammond mit einem Titel belegen, so wäre "Perfektionist" das Naheliegendste. Was der Microprose-Mann jetzt mit Formula One Grand Prix 2 (F1GP2) auf die Beine gestellt hat, ist ein Überflieger.

Einen Vergleich zum Vorgänger braucht man gar nicht erst anzustellen, denn außer den genreüblichen Standardoptionen ist alles neu.

Und das wird schon bei den Optionsbildschirmen deutlich. Erstklassige Grafik mit hinterlegten Fotos aus dem Formel-1-Zirkus ist das Maß der Dinge. Die Fülle der möglichen Voreinstellungen würde Bücher füllen. Deshalb hier nur das Wichtigste in Kürze: Alle relevanten Fahrzeugeinstellungen sind per Schieberegler oder Mausklick verfügbar. Grafik- und Soundeinstellungen sind detailreich und erlauben eine individuelle Voreinstellung. Teams und Fahrer können editiert werden.

Mit einem Klick auf den Quick Race Button steht man ruckzuck in einem Drei-Runden-Rennen gegen die ganz Großen der Branche. Und dort wird sofort deutlich, was die neue Referenz ist. Realistisches Fahrverhalten hoch drei! Ob nun in einer engen Kurve zu viel Gas gegeben wird und der Bolide einen klassischen Dreher hinlegt oder ob die Reifen über die Kerbs (rot-weiße Randsteinbegrenzungen) rumpeln und der Wagen dabei einen Abflug par excellence zeigt, die Simulation bringt diese Features und ist immer noch spielbar. Damit auch Anfänger in den Genuß reiner Spielfreude kommen, sind Fahrhilfen wie eingeblendete Ideallinie, Auto-Brakes, Lenkhilfe, Automatikgetriebe und einiges mehr eingebaut.

Optisch wird vor allem in SVGA einiges geboten. Auch der Sound kann sich hören lassen. Der rockige Soundtrack wird aber wohl zugunsten der wirklich gut gemachten Sound-FX abgeschaltet werden. Rumpelnde Reifen auf den Kerbs, quietschendes Gummilassen auf der Strecke oder die fast exakt berechneten Motorgeräusche beim Spiel mit dem Gaspedal. Bis zu diesem Punkt steht einer Höchstwertung eigentlich nichts im Wege. Doch es gibt noch zwei Punkte, die diesem entgegenstehen. Zum einen wäre da die Rechnerperformance. Zwar gibt Microprose an, das Game würde bereits auf einem 486/33 laufen, aber das ist lächerlich. Selbst auf einem 486/66 mit nur den wichtigsten Grafikdetails kann man jeden VGA-Frame einzeln bewundern. Ein Pentium sollte es allemal sein, und für den SVGA-Modus geht nur wenig unter einem Pentium 100 mit schneller Grafikkarte. O.k., diese Anforderungen hat mittlerweile jedes High-End-Spiel, aber unverzeihbar ist, daß lediglich die '94er Saison nachvollzogen werden kann. ❑

cus



Der Pilot hat wohl kein Auge für dieses Tabakgeschäft in Monaco

Spektakulär

F1GP2 ist der Überflieger bei den Rennsims. Er liegt knapp vor Indycar Racing 2. Was mir als Formel-1-Fan aber nicht in den Kopf gehen will, ist, daß Geoff es nicht geschafft hat, die 95er Saison einzubauen. Ein Jahr müßte doch eigentlich für die Konstruktion des Nürburgrings reichen, oder?

Marcus

Kameraperspektiven fehlen natürlich auch nicht





Formula One Grand Prix

Systemvoraussetzungen: 486/66, 16 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

Wertung

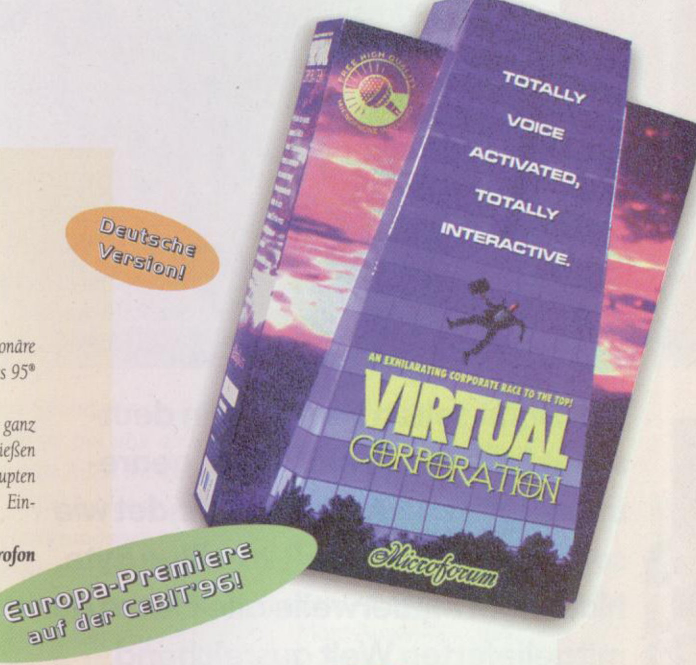
Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ absolut realistisches Fahrzeugmodell
+ detailgetreue Streckenführung
– nur '94er Formel-1-Saison spielbar

Hersteller: Mircoprose — Preis: 120 DM



CeBIT'96 HANNOVER
14. — 20. 03. 1996
Halle 9 EG– Stand F07



Deutsche Version!

Europa-Premiere auf der CeBIT'96!

VIRTUAL CORPORATION *

Atemberaubend • sprachgesteuert • virtuell

Beamen Sie sich schon heute in eine nicht allzu ferne Zukunft, in der die Computertechnologie neue visionäre Dimensionen verwirklicht. Virtual Corporation ist ***das Erste*** *Computerspiel mit Sprachsteuerung und Windows 95®* ***32-Bit-Power*** *für ein beispielloses* ***Echtzeit-Interaktions-Szenario.***
Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, des einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Fangen Sie ganz unten an, und arbeiten Sie sich an die Spitze des Konzerns vor, indem Sie geschickt die richtigen Fäden ziehen. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Sie weiter bringen. Niemand ist sicher. Nichts ist wie es scheint. Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen, Spionage und ständige Überwachung. Mit Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß an Skrupellosigkeit erreichen Sie Ihre Ziele.
Kein Sprachtraining erforderlich. Kommunizieren Sie einfach mit den verschiedenen Akteuren des Spiels via ***Mikrofon*** *(im Lieferumfang enthalten).* ***Verfügbar ab März 1996.***

(*) ***Freigegeben****: für clevere Köpfe!*

TOONWORKS

Junge Künstler – aufgepaßt!

Willkommen in der Welt der Cartoons!
ToonWorks - der Spaß für die ganze Familie, ist das erste multimediale Zeichen- und Malprogramm, mit dem Sie kinderleicht einmalige Poster, Postkarten mit Pfiff, witzige Dokumente aller Art und vieles mehr gestalten.
Die Bilder werden aus mitgelieferten Illustrationen in Echtzeit geformt und erreichen so echte comichafte Ergebnisse. 50 bereits vorgefertigte Dokumentvorlagen helfen Ihnen dabei. 100 professionell gestaltete ***Cartoon-Charaktere*** *können auch in den populären Windowsprogrammen implementiert werden.*
Tolle ***Sound-Effekte*** *und das „Schritt-für-Schritt" Tutorial machen diese Edutainment-Software zu einem der interessantesten Zeichenprogramme, mit dem auch Ihre Kinder zurechtkommen. – Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und entwerfen Sie mit Hilfe von 100 professionell gestalteten Comicfiguren ihren eigenen Cartoon.* ***Toon it!***

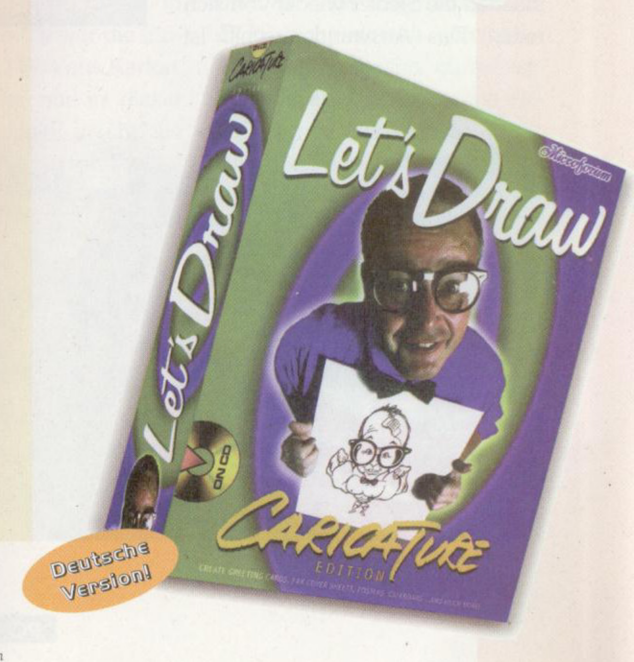
TOON WORKS
LITTLE ARTISTS' STARTER KIT!
Microforum

Deutsche Version!

LET'S DRAW

Entdecken Sie den Karikaturisten in sich...

Entwerfen Sie Poster, Postkarten, Kalender, Fax- und andere Dokumente der besonderen Art für jede Gelegenheit. 100 Karikaturen berühmter Persönlichkeiten in professionellem Design und 50 Dokumentvorlagen helfen Ihnen dabei. Jede Packung hält Milliarden von Kombinationsmöglichkeiten für Sie bereit und bietet durch die Datenkompatibilität zu allen gängigen Windows®-Applikationen nahezu unerschöpfliche Anwendungsmöglichkeiten. So können Sie beispielsweise importierte Grafiken vektorisieren und überzeugende Illustrationen erstellen.
Denken Sie an die treffsichere, erfrischende Ausdruckskraft politischer Karikaturen – oder die humorvollen Comic-Akteure. Sie werden staunen, auf welche geniale Weise Sie ***Ihre eigenen Ideen*** *in verblüffende Ergebnisse umsetzten können.*
Entdecken und erleben Sie Ihre Talente mit einem leistungsfähigen Illustrationsprogramm – einfach, effektiv und mit viel Spaß am Malen und Zeichnen. ***Let's Draw macht's möglich!***



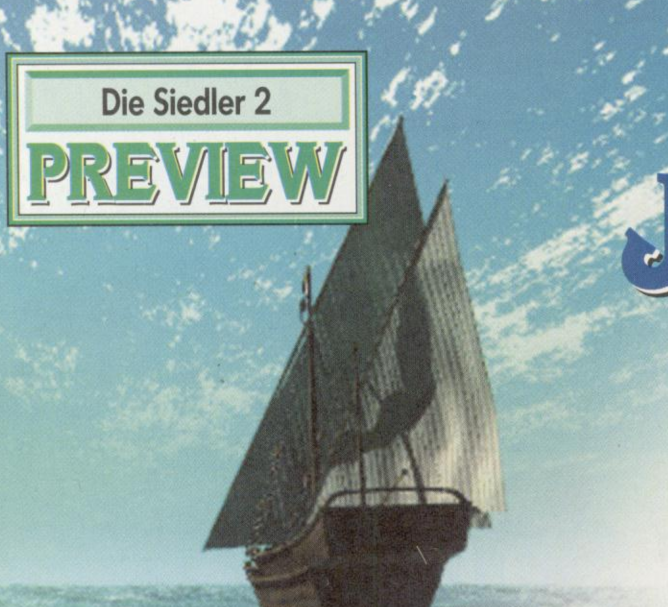
Deutsche Version!

Distributoren-Anfragen erwünscht!

INTERNET ADDRESSE: http://www.microforum.com • E-Mail: 100524.676@compuserve.com,
Weitere Informationen über unseren Repräsentanten für Deutschland, Schweiz, Östereich und Liechtenstein: Dimension M GmbH, Langenhorner Chaussee 42, 22335 Hamburg,
Tel.: 040-532 888-51, Fax 040-532 888-99



Multimedia-Dimensionen der feinen Art



DIE SIEDLER 2

Jetzt siedeln sie wieder

Es kommt selten vor, daß ein deutsches Programm eine solch genreübergreifende Akzeptanz findet wie seinerzeit DIE SIEDLER von Blue Byte. Nachdem mittlerweile alle Plätze der mitgelieferten Welt ausreichend besiedelt wurden, wird es Zeit für ein Sequel.

Was macht ein Siedler, wenn es im Land nichts mehr zu besiedeln gibt? Antwort: Er baut sich ein Schiff und macht sich auf die Suche nach einer neuen Welt. Genau das ist das Ereignis, mit denen das Spiel *Die Siedler* endete. Davon hat man zwar nichts mitgekriegt, weil die Expedition erst kurz nach dem Abspann einsetzte, aber jetzt, knapp zwei Jahre nach Beginn der Entdeckungsfahrt, machen die Siedler wieder von sich reden. Das Auswandererschiff ist während eines Sturms an der Küste eines unbekannten Landes gestrandet. Da mit den Restvorräten des Schiffes auf lange Sicht nichts anzufangen ist, machen die Siedler erst mal das, was sie am besten können, nämlich siedeln, was das Zeug hält.





Neues Land – neue Siedler

Die Siedler 2 hat zunächst einmal eine komplette Überarbeitung des Interface erfahren. Auf dem Gamebildschirm verbleiben nur noch vier kleine Icons, die der Spielsteuerung dienen.

Alle Dialoge und Ausgaben erfolgen in einer an Windows angelehnten Umgebung mit verschiebbaren Fenstern. Auch an den Grafiken wurde noch weiter gefeilt. Gouraud-schattierte Höhenstufen mit Texturemapping geben der Landschaft ein homogeneres Aussehen, nahezu jedes Objekt wurde animiert und wirft einen korrekten Schatten, kleinere Tiere bevölkern die Landschaft, und auch bei den Siedlervölkern gibt es einige Neuerungen.

Die vom Spieler gesteuerten "Römer" treffen im Laufe ihrer Ausbreitung auf Wikinger, Nubier und sogar Asiaten. Jedes Volk bringt seinen eigenen Baustil ein und hat seine Eigenheiten. Die Wikinger hausen in Holzhütten, die Afrikaner verwenden Stroh als Baumaterial, und die Asiaten haben einen Hang zu verspielten Pagoden. Außerdem wurden verschiedene Bodenbeschaffenheiten eingeführt. Am wohlsten fühlt sich der Siedler im Wald, aber es gilt, auch Wüsten, Polargebiete und Lavahöhlen urbar zu machen.

Richtig massiv werden die Neuerungen jedoch erst beim Gameplay. Wesentlich stärker als beim ersten Teil wird der Strategieaspekt zum Tragen kommen. Neben einigen neuen Verteidigungswaffen wie Katapulten gibt es jetzt auch Wachtürme. Damit die Ökonomie des Mini-Reichs funktioniert, gibt es auch eine ganze Reihe neuer Handwerksdisziplinen. Allein sechs verschiedene Soldatentypen stellen die Armee. Als besonderes Schmankerl können potentielle Siedlergötter jetzt auch in die christliche Seefahrt investieren und kleinere Inseln zur Rohstoffausbeute oder als strategischen Standort nutzen. Sind alle Computergegener besiegt, verspricht ein Zwei-Spieler-Modus weitere Herausforderungen.

❑

tom

Fortsetzung folgt

So soll ein Sequel aussehen. Gratulation an Blue Byte, die mit den Änderungen wieder die Lust am Siedeln geweckt haben und nicht das Gameplay zum Teufel schickten. Was es bisher anzuspielen gab, überzeugt voll und sollte zumindest die Fans zum Jubeln bringen. Die Siedler 2 soll innerhalb der nächsten Wochen endgültig fertig und eine der aufregendsten deutschen Produktionen dieses Jahres werden.

Tom



oder an die Internet-Adresse: Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de

Ausverkauft

Als ich neulich in den alten ASM-Zeitschriften herumwühlte, habe ich ein paar Spiele gesehen, die mir gefallen, die es aber nicht mehr zu kaufen gibt. Kann man diese Spiele beim Hersteller direkt bestellen? Wo bekomme ich dann die Adressen zu folgenden Firmen? Core Design, Westwood Studios, Chaos Software, Virgin, Ocean, Gremlin. Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen! Ich hätte aber noch eine Frage an Euch: Ist es möglich, daß ich noch ein ASM Extra 1 (30 Sierra-Lösungen) bekommen könnte? Wenn nicht, wißt Ihr, wo ich die Lösungen "King's Quest 1-5" bestellen könnte?

Patrick Barth, Auma

Viele der alten Spiele sind leider nicht mehr lieferbar. Doch in letzter Zeit entschließen sich viele Software-Firmen, ihre Oldies noch einmal in Kompilationen zu veröffentlichen. Eventuell hilft auch eine Kleinanzeige in unserer Zeitung, da bestimmt viele Spieler ihre alten Games noch im Regal stehen haben, sie aber längst nicht mehr benutzen.

Die erste Ausgabe der ASM Extra ist leider schon längst vergriffen. Lösungen gibt es gegebenenfalls bei professionellen Lösungshändlern, die auch immer wieder in der PC Spiel inserieren. Auch ein Blick ins Internet (z. B. Lord Soth bei www.happypuppy.com) oder ein Besuch beim gut sortierten Buchhändler kann Dich dem Ziel Deiner Träume näher bringen.

An einer Übersicht der Hersteller und Distributoren von Computerspielen arbeiten wir gerade. Sie wird voraussichtlich erstmals auf der nächsten CD-ROM unseres Magazins veröffentlicht.

CompuServe

Heute möchte ich mir endlich mal in Sachen CompuServe Luft machen. Falls man ganz unbefleckt in dieser Datenbank mit Schnuppereinstieg (Gutschrift von verschiedenen Zeitschriften) suchen und sich informieren will, bekommt man die Quittung spätestens, wenn man die Bankvollmacht nicht ausstellt. Eine Rechnung mit genauer Aufstellung bekommt man nicht (trotz telefonischer Anforderung), wohl aber eine Inkassozustellung mit gepfeffertem Aufschläg. Muß man sich so etwas gefallen lassen? Am liebsten möchte ich mein Modem wieder verkaufen, die Telekom zockt schon genug ab, man traut sich als Anfänger überhaupt nicht mehr, die verschiedenen Online-Dienste zu nutzen. Eine Fehlverbindung, und man setzt sich Kosten aus, die man überhaupt nicht mehr überschauen kann. Ich bitte, diesen Brief zur Diskussion zu stellen, bestimmt gibt es andere Anwender mit gleichen oder ähnlichen Erfahrungen. Hoffentlich gehören Sie nicht zu den offiziellen Spendenempfängern von CompuServe.

Barbara Michael, Berlin

Mit den Spenden von CompuServe ist es bei uns eher spärlich bestellt. Auch wir sind einfache, sprich zahlende Kunden. Die Rechnungsgewohnheiten bei einigen Online-Anbietern sind eher gewöhnungsbedürftig, aber unseres Wissens nach arbeitet man bei CompuServe bereits an einer detaillierten Abrechnung für die geplagten Online-Teilnehmer.

Weg ist der Karton!

Seit Januar '95 lese ich die PC Spiel. Ich finde, sie ist die beste Zeitschrift. Gut finde ich vor allem, daß man viele Spieledemos ansehen kann und dadurch nicht gleich 100 DM für ein neues Spiel ausgeben muß. Auch die übrige Aufmachung gefällt mir sehr gut. Allerdings hätte ich zwei Vorschläge: In der PC Spiel 9/95 war die Einlage für die CD-Box aus Karton. Leider war das nur in dieser Ausgabe so. Bitte macht sie doch wieder aus Karton. Außerdem wäre es schön, wenn Ihr die Inserenten zu einem kompletten Verzeichnis zusammenfassen könntet.

Rainer Gruber, Marklkofen

Wir haben leider zwei schlechte Nachrichten für Dich. Erstens: Die allererste PC Spiel war die Ausgabe 3/95. Bei Deiner Januar-Ausgabe handelt es sich also definitiv um eine Fälschung! Und zweitens: Radadazong - weg ist der Karton! Und er wird auch wegbleiben. Aus technischen Gründen ist es nicht anders möglich. Ein Inserentenverzeichnis ist selbstverständlich Bestandteil unseres Hefts. Wo es steht, findest Du im Inhaltsverzeichnis unter "Rubriken".

Werkstatt

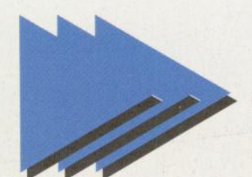
Liebe Redaktion, gerade eben habe ich mir die aktuelle CD der März-Ausgabe geladen und freue mich auf den McAfee-Virenscanner, der laut Heft in der "Werkstatt" liegen soll; auf meinem Bildschirm taucht zwar Report, Lupe, Spotlight, Bazar, Feedback und Spielfeld auf, aber keine Werkstatt! Verbirgt die sich irgendwo anders? Als erstmaliger Konsument bin ich ein wenig verwirrt ... und bitte um Hilfe!

Martin Leutz

Da die meisten der Tools für DOS und nicht für Windows bestimmt sind, haben wir uns diese Rubrik im Windows-Menü erspart. Die PC Spiel möchte das Betriebssystem DOS nicht einfach unter den Tisch fallen lassen, daher haben wir auch immer noch ein DOS-Menü. Dieses kann durch Eingeben des Befehls START im Hauptverzeichnis der CD aufgerufen werden. Dort ist dann unsere Werkstattkiste geöffnet.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

VORSCHAU

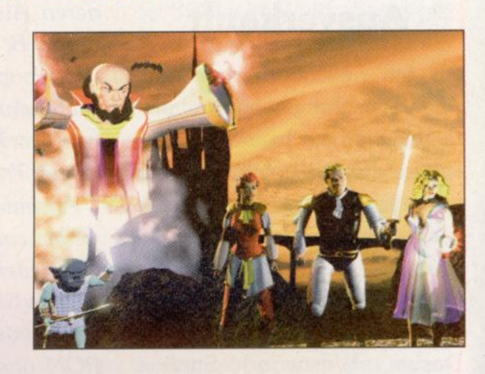


"Alles neu macht der Mai!" Und wenn dieser Satz noch so abgedroschen ist, er bewahrheitet sich doch in jedem Jahr aufs neue! Nicht nur die realen Grafiken, die Mutter Natur im nächsten Monat "zeichnen" wird, werden eine wahre Wonne sein, sondern auch die Software, die der Mai mit sich bringt!



Besonderes Augenmerk richten wir auf die Darmstädter **Softwareschmiede Neon**. Die Jungs vollbringen nämlich mit **Tunnel B 1** (Balleraction), **Viper** (3D-Shoot'em-Up) und **Vanished Powers** (Rollenspiel) wahre Wunder.

Wir haben für Euch schon mal einen Blick auf die in Arbeit befindlichen Versionen geworfen und waren höchst beeindruckt!





Außerdem steht **Manic Karts** von **Virgin** auf dem Plan. Und **Sierra** rührt kräftig die Werbetrommel für **Silent Thunder** und **Earthsiege 2**. Auch für die nächste **Heft-CD** haben wir natürlich für Euch wieder einige Leckerbissen in petto.





am Kiosk ab



Das alles und noch viel mehr wird im Mai auf jeden Fall ein Grund zur Wonne sein – versprochen!

Bis dann, wir sehen uns!

Colony Wars

2492





Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



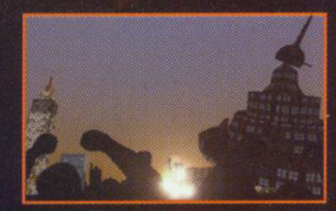
... Ansgar-15 eine der rohstoffreichsten Kolonien zurück und ...



... schaffen Sie den Frieden, den Ihr Volk braucht. Bauen Sie ...



... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt.

Die Erschließung des unbewohnten Himmelskörpers Ansgar-15, der im Oktober 2492 zum 1000. Jahrestag der Entdeckung Amerikas als neue Rohstoffquelle eingeweiht werden sollte, rückt durch sich häufende Fehlfunktionen der dort stationierten Droiden in weite Ferne.
Ein herber Rückschlag für das ehrgeizigste und teuerste Projekt seit Bestehen der Menschheit und gleichzeitig Wasser auf die Mühlen der irdischen Bürgerrechtsgruppen, nationalen Separatisten und Widerständler, die bereits jahrelang um die Befreiung von übermenschlicher Abgabenlast und Arbeitszwang kämpfen, die das gewaltige Raumfahrtprojekt mit sich brachte.
Eine Abordnung der besten Wissenschaftler der Erde macht sich auf den Weg, die Ordnung auf Ansgar-15 wiederherzustellen und so auch die drohenden Unruhen auf der Erde zu verhindern. Sie ahnen nicht, welche Rolle sie im Ringen von Wirtschaft, Politik und Terror spielen sollen...

Für Händler exklusiv bei:



Tel.: 02383 / 690



Echtzeitstrategiespiel in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • Intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußangeln, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Ansgar-15 Komplott" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. Song: "The Sun is rising..."



Eine Digital X-citement Produktion.
Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66

KEEP THE SECRET



GET THE TASTE